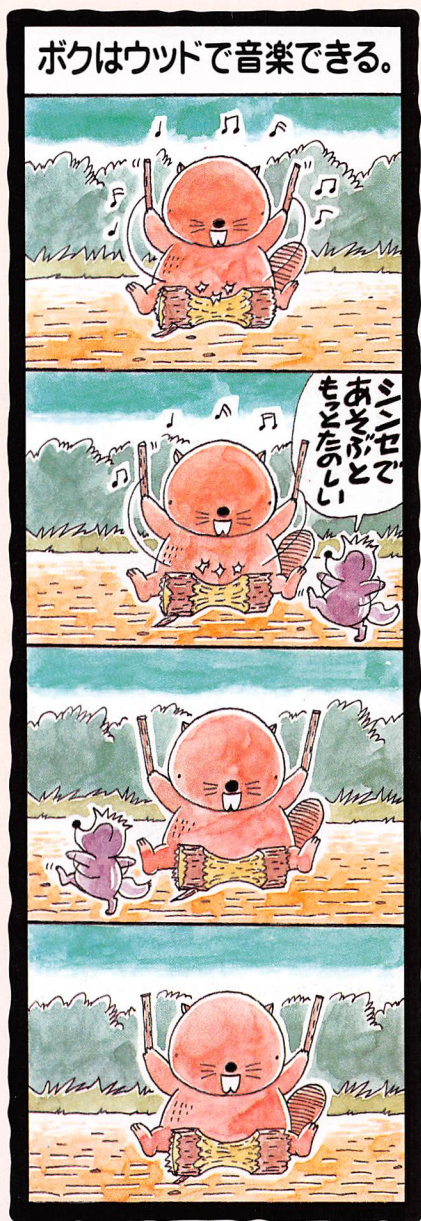
平成2年4月10日発行(毎月1回10日発行)第4巻第4号(通巻37号) 昭和62年9月11日第三種郵便物認可 MSXはアスキーの商標です。
ENTERTAINMENT FOR USERS
エムエスエックス・ファン
月刊
MSX・FAN
●NEW
SDスナッチャー
クォース
ロボクラッシュ
HALゲームコレクションVol.1
HALゲームコレクションVol.2
ダンジョンハンター
湘南伝説
帰ってきた探偵団X
アルバトロスII
ディスクステーション4月号
ピーチアップ3
●ATTACK
ロードス島戦記
ブライ上巻
あーくしゅ
ルーンワース
ナビチューン
●LIST
ゲームプログラム10本
●㊙情報満載
〈ドラゴンナイト、
桃色図鑑、サークほか〉
ゲーム十字軍
創刊3周年記念号
1990
APRIL
480YEN
4

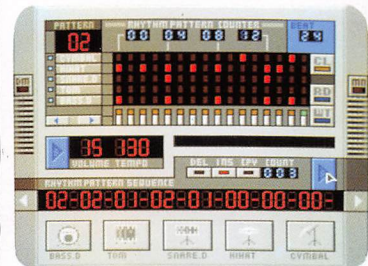
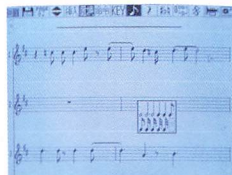
SONY

（ヤサシイ。

【ミュージックだ。】

「F1シンセサイザー」ついた。

もはや音楽に欠かせないシンセサイザー。今度のF1XV付属のクリエイティブツールⅠは、そのシンセの機能を一杯詰めて誕生。しかもFM音源対応。迫力のサウンドだ。

「君はミュージシャンだ」

だれでもヤサシク音楽づくりが楽しめる『F1シンセサイザー』登場。4つのモードで誰でも簡単に作曲家になれる。

ヤサシイの①.楽譜作成モード。グラフィックボールを使うとスイスイ楽譜が入力出来てしまうのだ。

ヤサシイの②.リズム作成モード。曲のバックに流れるリズムだってカンタンにタンタンタン！と刻めちゃう。

ヤサシイの③.オリジナル音メイキングモード。自分だけのオリジナルサウンドを作るモードだ。サンプルデータも付いているからヒントにしてほしいな。

ヤサシイの④.スコアプレイモード。楽譜が出来たら即、演奏出来る。作成した楽譜からどんな曲がとびだすかな。

（みんなにスゴイ。）

タノシイ。）

「らくらくアニメ」ついた。

グラフィックは楽しい。でも、絵が動いてしかも音がついたら、もっとタノシイ。F1XVのクリエイティブツールⅡは、そんなアニメーションの夢をかなえてくれる。さらに、MSXボイスレコーダー、キーボードレッスン、グラフィックエディターVer.2.0もついているんだ。

「君はアニメーターだ」

アニメを作るのは大変！と思っているかな?とんでもない。「らくらくアニメ」なら気分はもうアニメーターだ。

オット、ジラゴの得意技

タノシイの①．XV付属の『グラフィックエディター』で作った絵を字幕を入れてアニメ表示できる。(『ボイスレコーダー』で取り込んだ音を効果音としても使える。)

平和な街東京

タノシイの②．アニメサイズは画面4分割から最大16分割まで。サイズはいろいろ簡単に変えられる。らくらくアニメサンプルも付いている。参考にしてほしい。

さらにタノシイ。ビデオデジタイザー HBI-V1新登場。

テレビやビデオの画像をMSX2＋の1.9万色の自然画に変えて取り込んでしまう。それがビデオデジタイザーだ。そうやって取り込んだ画像は、もちろん「らくらくアニメ」でアニメ化できる。MSX2にも対応しているぞ。

MSX2/MSX2+ HBI-V1 標準価格29,800円(税別)

みんなのためのワープロ、ついた。

XVに、おなじみのワープロソフト『文書作左衛門XVバージョン』、ついた。30文字×20行表示だから長い文書の編集もホイホイ。プルダウンメニューで使い勝手もバッチリだ。約30種のイラスト集もついている。

■新クリエイティブパソコンF1XV■MSX2＋仕様■JIS第1第2水準漢字ROM、MSX-JE標準装備■FM音源標準装備■3.5インチFDD搭載■1.9万色の自然画モード■BASIC文法書・解説書、クリエイティブツール解説書付属■スピコン・連射ターボ標準装備

3枚のディスクがついた
新クリエイティブパソコンF1XV
HB-F1XV 標準価格69,800円(税別)

新発売

別売 トリニトロンカラーモニター CPS-14F1 標準価格60,000円(税別)

別売 アクティブスピーカー SRS-150EX(2台1組) 標準価格24,300円(税別)

別売 サーマルカラー漢字プリンター HBP-F1C 標準価格49,800円(税別)

別売 グラフィックボールGB-6 標準価格9,800円(税別)

ASCII
ASCII CORPORATION

MSX
夢をのせて400万台。

キミは学校戦士になる…？

まじめなリフィルくん

おもしろリフィルくん

今、企業戦士（スーパービジネスマン）の間で使われているシステム手帳。
その※フォーマットを印刷できるソフトがこの『かんたん手帳リフィルくん』だ。
リフィルくんにはビジネスで使うような実用的なものから、思わず学校で遊んでしまいたくなるような楽しいものまで実に64種のフォーマットが用意されている。
さらにマーク機能によりデータベースとしても使える。　※フォーマット……構成、書式、形態

リフィルくんで作ったシステム手帳。キミは学校戦士になる…？

その他にも、アドレス帳や約束言チェック表、領収書さらには週刊スケジュールなど多くの実用的なフォーマットが用意されています。

［まじめな活用法］

議事録

ビジネスマンなら誰でもアタリマエのごとくつけている議事録。キミたちもホームルームやグループ活動、学級会などで決定された事項をここに記録しておけば、あとで行動する時にそれぞれの役割り分担などについてもめることなくスムーズに事が運ぶ。

［おもしろ活用法］

あの店のあれがうまい、まずい表。

現代は飽食の時代、世はまさにグルメブーム。
「おいし〜い」と思う店もあれば、「カネかえせー！」と叫ばずにはいられないお店に入ってしまったこともあるよネ。そんな時、これにチェックして、友達に情報を流せば、キミは〝グルメ王〟と命名されるかも…？

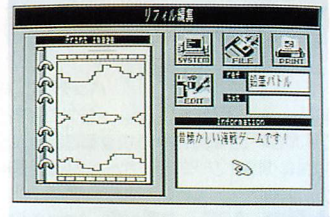
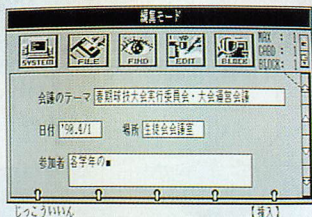
■対応機種：MSX2（MSX2＋も可）3.5-2DD ディスク
＋1メガROM（V-RAM128K）

4月発売予定　予価9,800円

※漢字・ひらがなの入力にはMSX-JEが必要です。※MSX24ドット以上のプリンターが必要です。※マウスがあればより快適に操作できます。

パッケージはシステム手帳として使えます。

その他にも蚊退治表、クラスメイト席順表、先生のニックネーム表やUFO目撃表、さらには○×対戦表などのゲームシートも多数用意されています。

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ㈱アスキー営業本部 TEL(03)486-8080　株式会社アスキー

4 1990 APRIL CONTENTS

FAN ATTACK

FAN NEWS

PROGRAM

INFORMATION

短期集中連載

●スペック表の見方

Mファンソフト ❶

☎03-431-1627 ❷

1月23日発売予定 ❸

媒　体	2DD ×2 ♪	❹
対応機種	MSX 2/2+	❺
VRAM	128K	❻
セーブ機能	ディスク	❼
価　格	6,800円	❽

❶販売、あるいは開発ソフトハウス。❷購入などについての問い合わせのための、ソフトハウスのユーザーサポート用の電話番号です。❸この本を作っている時点での予定発売時期。❹媒体と音源／ROMはROM、2DDはディスク、♪はMSX2+からオプションで内蔵されるようになったMSX-MUSIC(通称FM音源)に対応していることを意味します。また、松下電器から発売になっている『FMパック』も同様です。ディスクの後の数字は何枚組かを意味しています。❺対応機種／ソフトの仕様がMSX1で動くタイプのものは MSX MSX2/2+、MSX2は MSX2/2+ MSX2+でしか動かないものは MSX2+専用と表記されています。❻RAM、VRAMの容量／MSX1の仕様のときは、RAM容量によって動いたり動かなかったりするので、自分のMSXをチェックする必要があります。MSX2以降はほとんどの機種はVRAM128Kなので、あまり関係ありません。❼セーブ機能／ゲームを途中でやめても、そこからまた始めるためのセーブの方法やどこにすることができるかを書いています。例外として、シューティングゲームなどで、電源を切らないかぎりつづけられるコンティニューの機能がある場合はそのことを明記してあります。❽価格／消費税別のメーカー側の希望販売価格です。

●記事中の価格表記について

とくにことわりのないものは、すべて税抜きで表記しています。

●本書に関するお問い合わせについて

読者のみなさまのお問い合わせは、休日をのぞく月曜から金曜の午後4時から6時の間、下記の番号で受けつけています。なお、ゲームの解答やヒントはいっさいお答えしておりません。

☎03-431-1627

FAN ATTACK

発売日も決まっていよいよアタック

ロードス島戦記

灰色の魔女

ようやく、ロードス島の発売日が決まった。編集部にもさっそくサンプル版が送られて来たので、今回はこのサンプル版を使ってゲームの序盤を攻略する。また、サンプル版をプレイしていて感じた不都合な点をいくつか書き出してみたので、購入の際の参考にしていただきたい。

ハミングバードソフト
☎06-315-8255
3月16日発売予定

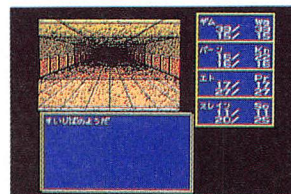
媒体	2DD×4
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	9,800円

ついに全貌を現したサンプル版

ゲームをプレイするまえに先月号のおさらいを少し。『ロードス島戦記』は同名小説(著者水野良、角川文庫1〜3巻)をゲーム化したもので、戦乱の島ロードスを舞台に冒険するファンタジーRPGだ。小説のゲーム化だけあって、小説のキャラクタたちでパーティを組むこともできるし、自分のオリジナルキャラクタでプレイすることもできる。さて、ゲーム画面は大きく分けて4つある。島のフィールドでの移動は真上からの2D画面、ダンジョンなどは3D画面、町や村、イベントなどではグラフィックが表示され、敵と遭遇したときには戦闘画面になる。この戦闘のシステムがちょっと新しい、「タクティカル・コンバット」という名前がつけられている。どういうものかというと、RPGの戦闘にSLGの戦闘のエキスを少しだけたらしたもの、という感じだ。具体的にいうと、敵も味方もひっくるめてすべてのキャラクタに移動値が設定されていて、敵を剣など接近戦で攻撃する場合には、まず敵に近づかなければならない。もちろん、魔法や飛び道具(弓矢など)による攻撃は遠距離からダメージを与えられる。この結果、ナイトを敵へ移動させるときにウィザードの魔法で援護するなどの自分なりの戦略を立てることができ、少しだけSLGの気分が味わえる。

戦闘画面。明るくなっているところが移動できるところで、攻撃できるところまで近づいてから攻撃する

これが、ロードス島の全体マップ。この小さな島に6つの王国がある

フィールド画面。中央にいるキャラクタが自分で町の部分に重なったところ

ダンジョンの画面は3Dで表示される。移動はわりとはやくできる

町などへ入るとこの画面になる。ゲームのセーブ、ロードなどは酒場&宿屋で

ターバの町を出発する

今回のアタックは小説と同じようにプレイするためオリジナルキャラクタは作らず、ギム1人でスタートしてみた。スタートしてみると、はじめから武器や防具を装備しているし、いきなりレベル3からスタートできるので、少し得した気分。イベントの順番も小説と同じ順番にしてみたが、本来はどこからでもはじめることができる。もちろん、イベントをコンプリートするためにはそれなりのレベルが必要なことはいうまでもない。

さて、ターバの村である。この村はロードス島の北東に位置し、スタート地点となる旅立ちの村。村には情報の収集と冒険の疲れを癒してくれる「酒場&宿屋」、武器などの売買をする「市場」、毒などの治療をしてくれる「寺院」があり、この寺院の司祭から7年前にさらわれた娘のレイリアをさがしてくれるように頼まれる。当面はこのレイリアをさがして旅を続けることになるのだが、じつはこの謎がゲームの終盤でからんでくる。どうからんでくるのかは、実際にプレイしてみてのお楽しみということにしておこう。

↑ターバの村の広場。画面中央に表示されているコマンドから行きたいところを選ぶ

←ターバの村の寺院の司祭。普段は病気やケガの治療をしてくれる司祭さまが何か頼みごとがあるようだ

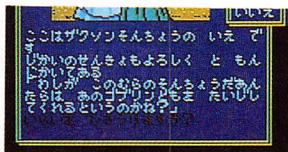
NPC ノン・プレイヤー・キャラクタ

NPCの存在意義の半分は小説に登場したキャラクタでパーティを組みたいという人のため、もう半分はイベントにからむ情報を握っている、という情報屋としての役目がある。さて、最初のNPCの「ギム」はドワーフ族、無類の酒好きでパワーだけなら誰にも負けない。

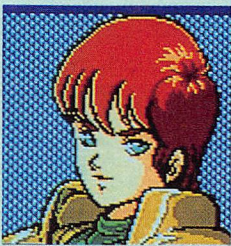
←心やさしく、力持ちのギムは無口な男でもある

ザクソンの村とゴブリン退治

ターバの村を出発して、街道を南へ旅すると、じきにザクソンの村が見えてくる。この村には「酒場&宿屋」、「市場」、「寺院」のほかに村長の家がある。この村長の家で「最近、ゴブリンが村の周辺に出没して困る。ゴブリンの巣へ行って退治してもらえないだろうか」ということを頼まれる。もちろん、村人が困っていると聞いて、黙っているギムではない。血気盛んに、今すぐゴブリンの巣へ殴りこみをかけようなどと、鼻息が荒い。だが、ちょっと待て。いくら力の強いドワーフといっても、多勢に無勢ゴブリンの数にかなうわけがない。そこで、酒場へ行き、ナイト、プリースト、ソーサラーを仲間にした。

↑ザクソンの村は緑と川の環境の良いところにある

↑この平穏な村にも悩みごとがあった。それは、村の近くに住むゴブリンたちだ

NPC ノン・プレイヤー・キャラクタ

この村では小説の主人公であったナイト「パーン」と彼の親友のプリースト「エト」に加えて、ソーサラーの「スレイン」が登場する。彼らはそれぞれ一芸に秀でたものたちなので仲間にして損はないだろう。

←正義感の人一倍強い若者パーンは父親のあとを継ぎナイトになる

←プリーストのエトはパーンとは正反対の性格で物静か

←ソーサラーのスレインは小説ではギムと知りあいだった

サンプル版の

ここがイヤ!

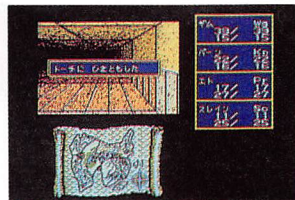
はじめに誤解のないようにいっておきたいのだが、『ロードス島戦記』のMSX版はPC-98版などにくらべて格段に良くなっている。はっきりいって、MSX版はできがいい。PC-98版など、とてもゲームとはいえない代物だった。フィールド上を移動するときの這うようなスピードといい、タクティカル・コンバットの眠ってしまうタルさ、自分のキャラクタが最強になってしまうバグ、などなど枚挙にいとまがない。つまり、とてもゲーム性を考慮して作られたとは思えないくらいのできだった。ほーら、こう書かれるとだんだん不安になってきた、「MSX版はどうなってしまうんだろう?」と思った人が5%くらい増えたんじゃないだろうか。しかし、ご心配なく。MSX版ではゲーム性の向上を目指して開発が行われた結果、RPGとして楽しめる作品に仕上がっている。ただ、手元にあるサンプルに「これは直してほしいな」と思うところがいくつかあるので、それらを9ページに列挙してみた。もちろん、このサンプルは最終のマスターといわれているものではなく、出版社用のバグが残っているものなので、製品とまったく変わってしまうこともあるので、あくまでもサンプル版をやった感想と考えてほしい。

↑PC-98版で不評だったフィールドの移動もだいぶスムーズになった

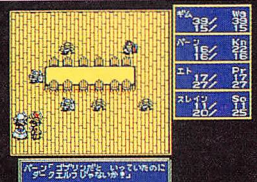
↑クイックコンバットは削られてしまったのが惜しまれる

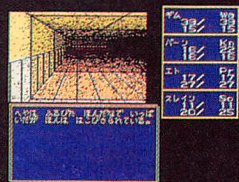
ゴブリンの巣

前ページで頼まれたゴブリン退治をしようと、ザクソンの村の南にあるゴブリンの巣へとやって来た。ダンジョンで自由に行動するためには魔法かトーチなどの明かりが必要。トーチは市場で10GPで売っている。トーチを持ったら、さっそく探検開始。下のイラストを見てもらえばわかるのだが、剣の印がついているところは敵が出現するところ。つまり、この場所以外では敵は出てこないようになっているのだ。無益な殺生を避けるため、入口からまっすぐのところにあるドアは開けずに左からまわりこんで行こう。ゴブリンの親玉は××にいる。この親玉を退治するのが目的なのだがこいつが結構強い。レベル3、4くらいはないと全滅させることは難しいだろう。宝箱もいくつかあるのだが、これを開けるのに失敗すると毒に侵されてしまうので解毒ポーションは絶対必要だ。目的を達成したらもう一度、村長宅へ行くとお金と経験値がもらえる。

この丘の中腹にある穴がゴブリンの巣だ

ダンジョンに入ったら、トーチに明かりをつけないと画面は暗いままで、自由に歩くことができない

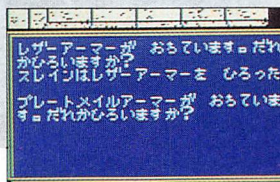
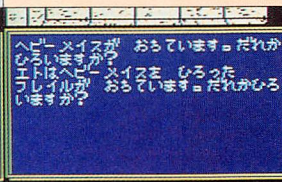
ゴブリンの巣の見取り図

ここが、ゴブリンの親玉のいる部屋。中央に大きなテーブルがある。この戦いに勝たないと村長からお金と経験値がもらえないので、がんばらなくっちゃ。戦略としてはウィザードのスリープクラウドでゴブリンを数匹まとめて眠らせ、親玉のホブゴブリンに攻撃を集中する。その後でゴブリンにとどめをさす。

ゴブリンの親玉と戦って勝たなければならない

入口は、画面で見るとカベになっている。そう、隠し扉なのだ。ロードス島のダンジョンにはこの隠し扉が非常にたくさんあり、だいたい重要なアイテムやこのダンジョンをクリアするために必要な情報が隠されていたりする。こまめにカベに体当たりして、隠し扉かどうか確認することがクリアの早道だろう。

カベに体当たりすると、こんな部屋に出てしまったりする

このダンジョンに入って、まっすぐまえに進み、あるドアを開けてしまうとここに待機しているゴブリンと遭遇してしまう。もちろん、それほど強いわけではないのだが、無駄な体力や精神力をを使うこともないので左側からまわりこんで無益な殺生は避け、その分を親玉との決戦に振りわけたほうが賢明だろう。

ドアを開けるとゴブリンが襲って来た。急がばまわれというでしょ

その隠し扉をくぐり抜けてきた小部屋は武器庫だった。プレートメイルやレザーアーマーなどの武器や防具が落ちているので、拾っておこう。拾ったアイテムは鑑定しないと本来の名前などはわからないのだが、攻撃力などはそのままのダメージを敵に与えることができるので、そのまま装備しても大丈夫だ。

プレートメイルやレザーアーマーなどが手に入る

ヘビーメイスやフレイルなどの武器が手に入る

アランの町で㊙情報

さて、ザクソンの村で村長からお金と経験値をもらった一行はさらに、南へと進みアラニア国の首都アランへとやって来た。アランには今までの村にもあった「酒場&宿屋」、「市場」、「寺院」のほかに、「ウィザーズカレッジ」と「シーブスギルド」が加わっている。「ウィザーズカレッジ」は魔法のアイテムの売買をしてくれるところ、「シーブスギルド」はスカウトしか知らない秘密の情報を教えてくれるところ。秘密の情報を教えてくれるところだけあって、パーティのなかにスカウトがいないと行くことができないが、情報を聞き出すにはお金も取られる。一行は宿屋で旅の疲れを癒そうと「酒場&宿屋」へ入って来たのだが、そこで美しいエルフ娘ディードリットと中年の少しくたびれたスカウトのウッド・チャックの2人を仲間にした。こうして、小説と同じ冒険の仲間が6人集まった。仲間になる手土産だと称してウッド・チャックがスカウトしか知らない情報を話してくれた「森の奥に怪しげな小屋があるだろ。この小屋で夜な夜な誰かが、人を殺そうと密談をしているらしいぜ」。人殺しとあっては正義の男パーンが黙っていない「よし、さっそくその怪しげな小屋とやらに踏みこむぞ」。この正義の無鉄砲男パーンに引っぱられるかっこうで、パーティは休息もそこそこにアランの町を出発するはめになってしまった。一行はアランの町を出てしまったが、この町にはもう1つ重要な場所がある。それはアラニアの城だ。しかし、まだ名もない冒険者たちの集団に王様が会ってくれるはずもなく、彼らのために城門が開くのはもう少し先のことだ。

このにぎやかな町がアラン。シーブスギルドへ行って情報を仕入なくっちゃ

アランの町にあるアラニアのお城に入るためにはどうすればいい？

NPC ノン・プレイヤー・キャラクタ

この町ではスカウトのウッド・チャックとシャーマンのディードリットの2人を仲間にすることができる。ウッド・チャックを仲間にすると本来シーブスギルドでお金を払って聞き出さなければならない情報をただで教えてもらえるのだ。ディードリットは後で重要な役目がある。

何でも20年も牢獄につながれていたらしい

美しく見えるが、これでも160歳というエルフの娘

ノービスの町の行商人

持ち前の方向音痴のおかげで怪しげな小屋へ行く予定がノービスの町へ来てしまった……というのは冗談だけど、アランの町から西へ向かい、川をこえると砂漠の入口にこの町がある。じつは、この町に旅の行商人がいるというので、何か珍しいアイテムがないだろうかと思って来てみた。パーンは早く悪者を退治したくて不満たらたらだったけど……。さて、その行商人はどこにいるのかと思ったら、「酒場&宿屋」で酒を飲んでいた。スケールメイルアーマーとミディアムシールドを買って、スケールメイルアーマーをエトに着せ、ミディアムシールドをディードリットに持たせた。酒場のオヤジが「砂漠をこえていくにはそれなりの装備が必要なんだが、商人の組合に加入しなければ手に入らないんだ。××××××××という名前らしいんだが……」という情報を教えてくれた。そうか、それで砂漠に入ることができなかったのか、と1人で納得してしまった。このほかには「寺院」しかなかったので、することもなく早々に旅立った。じつは、この町の西にはピラミッドがあるのだが、来月号で探検するとしよう(本当は1階のモンスターに全滅させられてしまったのだ)。どうやら、ここへ来るまえにやっておかなければならないことがあったみたいだ。やっぱり、パーンのいう通り、怪しげな小屋へ行ってみようと思う。

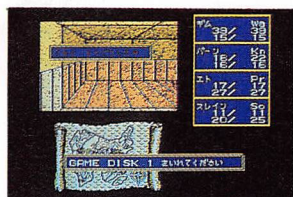
砂漠の町ノービスには行商人がいて、市場のかわりにアイテムの売買をしてくれる

サンプル版の ここがイヤ!

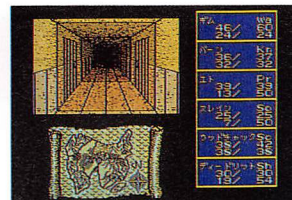
①ディスクアクセスが遅い
本当に遅い。フィールド上で敵に出会うと戦闘画面になるため、ディスクを読みにくいのだが、50秒ほどかかる。戦闘から逃げ出して、元のフィールド画面へ復帰するためには、さらに40秒ほどかかる。敵と出会うたびに往復1分半かかるのだから、フィールドを歩くのがイヤになる。

②ディスクの抜き差しが多い
オープニングとキャラクタメイキングの入ったオープニングディスク。ゲームディスク1は町などのイベント画面。ゲームディスク2はフィールドと戦闘画面。ディスク3はダンジョンなどの画面。というようにわかれているおかげで、フィールドからダンジョンへ入るときにディスクを入れかえ、町から出るとディスクを入れかえてと忙しい。

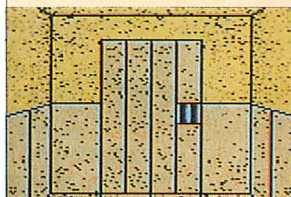
③フィールド上で意味もなく止まる
これは、フィールドを移動しているときにときどき起こるのだが、移動しているとき突然キャラクタが動かなくなることがある。ハミングバードソフトのはなしだと、国境かどうかを判断しているからだそうだ。この3つの内、①の問題はハミングハードソフトでも問題になっているようで、製品版は敵に遭遇すると戦うかどうか選ぶようにして、アクセスの回数を減らしている。

フィールドからダンジョンに入るときはディスクを入れかえなければならない

ダンジョンで敵に出会うとディスクを入れかえなければならない

暗殺団のアジト

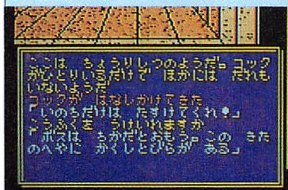
ちょっと、迷っちゃったけど、怪しげな小屋へたどりついた。まさか、アランの北東の森のなかにあったとは気がつかなかった。この小屋は暗殺団のアジトというらしいのだけど、なかなか不気味な雰囲気だ。この建物は3層構造になっており、地下1階から地上2階までである。まず、1階では厨房でコックを見つけよう。きっと、隠し扉の場所を教えてくれる。下へ降りるまえに2階へ行って牢屋のカギを手に入れておこう。ただ、カギを手に入れるには敵と戦わなければならないので、少し運動するのを覚悟しなければならない。この敵と戦って勝ったら、牢屋のカギを手に入れて、地下へ行こう。地下のどこかの牢屋に幽閉されている囚人からボスの隠し扉の場所を教わるのだ。あとは、この隠し扉から暗殺団の集結している隠し部屋へ飛びこみ、戦うのだ。敵はダークエルフなんかもいたりして、相当手強いのでレベル6くらいないとつらいんじゃないかな。この戦いに勝ったら、この部屋をくまなくさがしてみよう。何か見つかるかもしれない。終わったら、アランの町へ戻ってアラニアのお城をたずねてみよう。それまで、堅くとざされていた門が開き、武闘大会が開かれているはずだ。

暗殺団のアジトはアランの北東、森のなかにひっそりと建っている

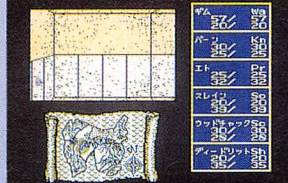
1 F

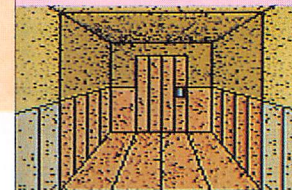
この奥に2階へあがるための階段がある。この階段をのぼって牢屋のカギを取ってこないと地下の牢屋に幽閉された囚人から隠し扉の情報を聞きだすことができない。この先ダンジョンはますます広く、複雑になっていくので、この階段をいかに効率よく見つけるかが攻略のポイントになりそうだ。

上り階段をあがれば、2階へと行くことができる

入口の右側に見えるこのドアを開けると敵と戦うことになる。シーフばかりの集団なのだが、レベルが低いと結構つらい。この階で敵が出現する場所はわずか2か所しかないので、避けて通ったほうが賢明だろう。地下にはこのシーフたちの親玉との戦いが待っているんだし、魔法をあまり使わずに精神力を温存しよう。

不用意にドアを蹴破ると敵と鉢合わせという目にあう

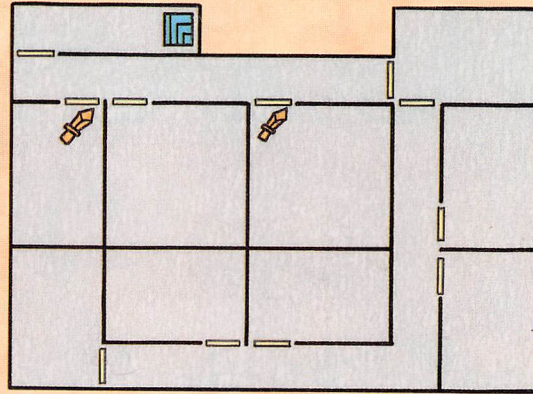
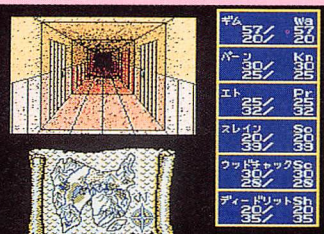
あるドアを開けると暗殺団の食事を作っていたコックとバッタリ！「命だけはお助けを」とかいうので、見のがしてやると1階の隠し扉の場所を教えてくれる。つい、このコックに下剤を含ませた料理を作らせて、暗殺団がヒイヒイいっている間にやっければいいのにとか不遜（ふそん）なことを考えてしまう。

ドアを開けるとコックが「みのがしてくれよ〜」といった

コックから聞きだした情報によるとこの辺に地下へいくための隠し扉があるらしい。思いきって体当たりをしてみると……向こう側へ突き抜けた。まわりを見てみると下への階段が右に見える。このダンジョンはまだ敵の数もそんなに多くはないが、先へ進むと隠し扉を開けたとたん、敵と遭遇ということもしばしばある。

隠し扉の場所をコックから聞いて、地下へ殴りこみをかける。うーん、ワクワクするなあ

隠し階段を下って、地下へ行くことができる。地下に行ってすぐのところに大広間があるのだが、ここでは暗殺団の手下が大勢集まって、パーティを待ち構えている。ここでは戦うしかないのだが、こんなところでつまずいていては親玉に勝つことはできない。パッパッパッとかたずけてしまおう。

隠し扉の向こうに下り階段が見えるということだ

2 F

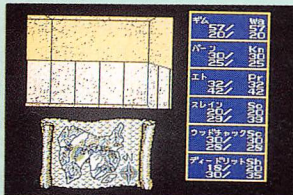
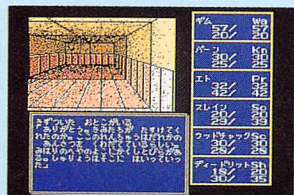
2階へあがってきた目的はこの部屋にある牢屋のカギを手にいれること。そのまえにここの敵と戦って勝たなければならないのだが、ここの敵もほかの部屋で出てくる敵同様、シーフの集団なのでそれほど怖くはない。体力よりはむしろ、精神力の消耗を最低限におさえるように戦略を練ることが、クリアへの近道だろう。具体的にはギムとパーンそれとウッド・チャックは敵に突っこませて、ディードリットあたりにスリングなどの飛道具で援護させ、ほかの者は待機させるという戦略が精神力の消耗が少なそうだ。

↑牢屋のカギを手に入れるためにはこいつらを倒さなければならない

1階から階段を上ってくると、ここに出る。2階はほかの階にくらべて狭いので、わりとかんたんに全部の部屋を見てまわることができるだろう。敵がでてくる場所は事実上1か所だけだしね。さて、NPCにはもう1つ楽しみがあるのだが、ダンジョン内でときどきささやかれる会話がそれだ。このダンジョンのどこかにある魔法の書庫を見つけると、スレインが「こ、これはすごい貴重な資料ですね」とかいったり、それに対してパーンが「おい、おれたちには目的があるんだ。早く来ないとおいていくぞ」とかいったりするのだ。

↑1階から階段を上ってくるとここに出る。2階は狭いので探検も楽そうだ

地下

↑この女性はいったい誰なのだろう

暗殺団の親玉に勝って部屋をうろついていると、こんな肖像画がカベにかかっていた。いったい誰なのだろうか？ この部屋ではもう1つアイテムを拾う。そのアイテムを持って城へ行くのだ。

↓ここに隠し扉がある

↓ここの囚人に隠し扉の情報を聞く

河内氏の反論

今回のロードス島の記事は本来、意図したものからすると少し軌道修正がなされている。これはハミングバードソフトの河内氏の「ユーザーのみなさんにもっとロードス島を楽しんでほしいので、雑誌に載った記事を確認するだけという解答集的なものはやめてほしい」という意向によるもので、本来はあったイラストマップからの引きだし線を消したり、本文中にでてくる重要なアイテムの名前なども伏せ字にした。RPGのダンジョンマップなどについてはときどき、読者の方々から「載せすぎではないか」とのご指摘を受け、やり過ぎとのご批判も聞かれるように問題も多い。反面、あまりに難解なRPGの場合にはマップを掲載してほしいなどの要望も多く、それらの声を無視することもできない。結局、難解かどうかの判断によって決まるのであるが、ロードス島戦記の場合には発売まえということもあり、もうしばらく様子をみる必要がありそうだ。

↑来月号ではこんな敵と闘うパーティの悪戦苦闘する姿が見られるだろう

FAN ATTACK

BURAI ブライ

今か今かと待ちつづけている人も多いことでしょう。おまたせしました! ブライがやっとその全体をあらわしはじめたのです。まずは第1部、8人の勇士たちの各章をアタック!

リバーヒルソフト
☎092-771-0328
3月23日発売予定

媒体	2DD×6
対応機種	MSX 2/2+※
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク/PAC
価格	8,800円

※要漢字ROM

光と闇の物語BURAIが動き出した!

今までのRPGを超えるシステム

発売前からなにかと話題になっていたRPG『ブライ上巻』のMSX2版が、その全貌をあらわしてきた。ゲームは選ばれた勇者たちがそれぞれの目的をめざす第1部の7ストーリーと、勇者たちがそろい、光の御子という赤ん坊を守って闇の軍団と戦う第2部とに分かれている。キャラクタの状態は玉とグラフィックによって表示され、今どれくらいどんなダメージを受けているかがひと目でわかる。また、使用する武器や防具がその人物に似合っているかや、人間関係がどうなっているかが重要な意味を持つなど、今までのRPGとはちがったシステムがある。今回はオープニングから第1部の7つの章までを、そのストーリーと攻略のための基礎知識にポイントをおいて紹介する。

通常の移動画面。右側にフィールド、左側にはキャラクタの状態が表示される

ゲーム中に発生するイベントでは、左にはグラフィック、右にはメッセージが出る

戦闘シーンでは登場した敵の姿が右側に表示され、たおした敵は画面から消える

まずはオープニングストーリーから

人間とそうでない者とが平和に暮らしている世界キプロス。だが6千年間眠っていた闇の魔神ダールを呼びさまし、その力を得たビドー・クレラントと七獣将たちが、2億4千万の軍団を率いてキプロスの王家にせまり世界は混乱した。唯一の希望はキプロス創世記の、光神リスクの降臨と光神の守護星八玉(はちぎょく)の勇士があらわれるという伝承だった。そして落城寸前の王城で光の御子である王家最後の王子が誕生。王家側近の戦士、三銃士は御子とともに脱出をはかるが、ビドー軍の配下によって地に伏した。だが、彼らが命がけで張った光の結界は御子を守り、王家の秘宝八玉の首飾りの8色の玉は、勇士求めて天に舞った。

闇の力を手に、野望を果たそうと兵をおこすビドーと、その大幹部七獣将の面々の姿

ビドーによって封印を解かれ、6千年の時をこえて復活する闇の魔神ダール

御子を守るためにその命をかけた三銃士のリーダー、ダニエルは八玉を空へ投じる

ザン・ハヤテの章

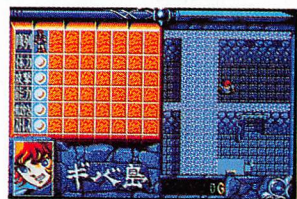
ハヤテの章は刑務所内から

青玉の勇士ザン・ハヤテの物語は、刑務所の１室から始まる。ハヤテは海賊の幹部だった。海賊といっても非道なことは決してしない信義に厚い一団で、キプロス王家崩壊の寸前までビドー軍に抵抗し続けたため、反乱者としてギバ島にある最高刑務所にとらわれているのだ。くさりで壁につながれたままで、陰険な目を向ける看守に悪態をつくハヤテの前に青玉があらわれ、彼が伝説の八玉の勇士の１人であることを告げる。正義感が強くてむこう見ず、そのうえ少々脳天気な性格のハヤテはすっかりその気。太いくさりを一気に引きちぎると看守をたたきのめした。ろうやのカギの束を見つけたハヤテは同じように捕まっている仲間を救い出し、刑務所からの大脱走を開始した。

突然あらわれた青玉に勇士としての使命を告げられあっけにとられるザン・ハヤテ

腕っぷしには自信ありのハヤテは、なんとくさりを石壁から根こそぎ引っこぬく

とにかくぶんなぐるのだ！

ハヤテの章は、看守がうじゃうじゃいる刑務所から脱出するわけだが、囚人である彼は武器も防具も金も、なにも持っていない。もっとも刑務所の中なので、金を持っていたところで今は役にたたないし、この章に限ってはアイテムを売るショップはまったく存在しない。こんな状態で生きて刑務所を出られるのだろうか。ここで、ハヤテのスタート時のパラメータを見てみると、体力と攻撃力がかなり高い。つまり、なぐればいいのだ。装備がなくても、とりあえずは敵に大きなダメージを与えることができる。また刑務所の中には看守用の体力回復薬、アスロン50があるはずだし、戦闘後に手に入ることもある。

ハヤテの章のスタート地点。出るとすぐデカキャラと対決するイベントが発生する

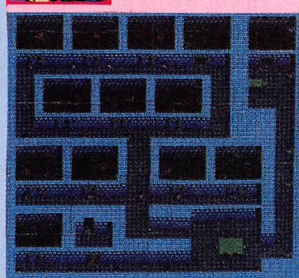
ギバ島最高刑務所を脱出せよ！

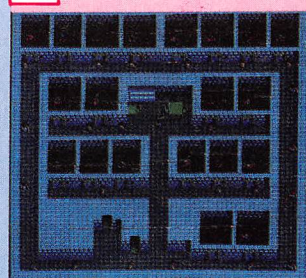
素手でなぐってかっぱらうという、まったく海賊らしい豪快な戦闘だが、それだけではストーリーは展開しない。この章を終了するためにはハヤテの海賊仲間である巨漢のプラズマ、片目のやさ男ムサシ、そしてハヤテたちの親方であるジャックの3人を救出する必要がある。刑務所は6階建てになっているが、プラズマとムサシはハヤテがスタートする6階に、ジャックは3階にいる。それぞれにはAキャラ（いわゆるデカキャラ）の看守がついているが、体力十分な状態であれば特に問題なく打ち破れるはずだ。また、3人以外の囚人たちを助けると、ハヤテの知名度が上がる。そして刑務所の外には、意外な結末が待つ。

まずは力じまんの男プラズマを救出する

続いてはハヤテの兄弟分ムサシ・ゲンジ

最後はおやっさんことジャックを救う

6F マップ

ハヤテはこの階の右上からスタート。プラズマは中央上、ムサシは左下のほうにいる

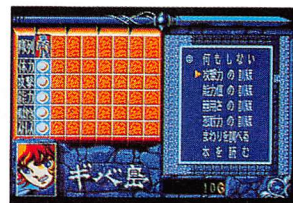
5F マップ

この階のどこかに体力を回復し、傷をなおしてくれるアスロン50がおかれた場所がある

薬の使い方を知っておこう

ブライにはたくさんの薬が登場する。薬は回復系、攻撃系、特殊系に分類されるが、当初は特に回復系の薬の世話になるだろう。回復系の薬は、アスロン～という名の製品とそれ以外の薬品があるが、１番使用度が高いのはアスロン50とポイズンゼロだろう。アスロン20、50、80は、体力、攻撃力、すばやさの3つのパラメータを回復してくれる。体力減少は戦闘不能、そしてゲームオーバーにむすびつく。アスロン50は値段も手ごろだし、手に入る場所も多いのでいつも３～４個持っているのが望ましい。またポイズンゼロは毒消しである。敵に毒攻撃を受けると歩いていても体力が減少していくので、すかさず回復する必要があり、それにはこの薬がかかせないのだ。

戦闘中でも薬を使用すると、即座に効き目があらわれるのだ。

ふだんの行動も重要です

ブライのゲームシステムの中に行動というのがある。これはフィールド画面を歩いているときに各キャラクタが一定の訓練行動をしているというもので、シャドーボクシングをしながらとか、本を読みながら歩くとかしながら彼らが旅をしていると思えばいい。このシステムは、各キャラクタの長所を伸ばし短所を補うために使うのだが、まずは強いところをもっと強くするのがお得だ。例えばハヤテは基本的に攻撃専門だから、ひたすら攻撃力の訓練をすること。ほかの訓練をしてもは基本になる初期値が低く、伸びも遅いのだ。

行動を選択するウインドウを開いたところ。ハヤテは当然攻撃力の訓練をしよう

プロット兄妹の章

親の仇を探して旅する2人

キプロスの世界は、主に3つの種族がキプロス王家の統治の下で、この世界の体制を作っていた。1つは人類で、全体の7割を占める。もう1つは八玉の勇士の1人、ロマール・セバスチャン7世のようにトカゲのような風貌のリザードマンの一族、リーザズ族でこれが2割。そして残り1割が、ぬいぐるみのような愛くるしい外見を持つウオッシュ族。藍玉の勇士ゴンザと赤玉の勇士マイマイとのプロット兄妹は、このウオッシュ族の出身だ。兄のゴンザは動きは少し鈍いけれど、まるでクマのように大きな体に見た目どおりの腕力を備えた、気は優しくて力持ちタイプ。妹のマイマイは、リスのようにふっさりとしたシッポを持つ好奇心いっぱいの小さくてかわいい女の子で、頭も切れ動きもすばしっこく、その上ちょっとした予知能力や魔法まで使える。この外見も性格も

↑仇を求めて緑の草原を進むプロット兄妹その頭上に藍と赤の2つの玉が飛んでくる

マイマイ「お兄たまには、マイマイが言ってきかせまちゅからぁ」

↑勇者としての旅立ちをしぶるゴンザを見て飛び去ろうとする玉をマイマイが止める

でこぼこだが、とても仲のいい兄妹は親の仇を探し求める旅をしている。仇の名はナインテール。昔からこの世界を飛びまわっている純白の九尾のキツネで、妖怪変化のたぐいだ。兄妹の両親は、このナインテールに食い殺されたのだ。そんな2人が、目指す仇の住むヒューイ島の野原を歩いているとき、マイマイが自分たちが八玉の勇士に選ばれることを予知、やがて藍玉と赤玉が2人の前にあらわれる。勇士に選ばれた名誉と、世界を救う使命感に燃えちゃうマイマイだが、がんこ者のゴンザはあくまでも仇討ちをしたいといい張る。しばしの押し問答の結果、「ナインテールぐらいたおせない、八勇士つとまらない」というゴンザのめずらしく論理的な意見にマイマイも折れて、御子を守っている光の結界が切れるまでにという条件で、仇討ちを続けることになった。

さらわれた妹を助け出せ!

プロット兄妹の章はヒューイ島の西端からスタート。すぐに町があるので、ここを中心に周囲をまわって敵をたおし、お金と経験値をためよう。このときゴンザは戦闘専門、体力の少ないマイマイは防御するか、魔法で援護しよう。武器と防具をそろえて、アスロン50とポイズンゼロをいくつか手に入れたら、東へむかう。ある地点まで行くと、イベントが発生する。水を飲みにいったマイマイが、ビドー軍の兵士にさらわれ、軍のヒューイ島支部に閉じこめられてしまうのだ。ゴンザは妹を助けるため、敵陣に乗りこむのだ。

あっ! マイマイが!

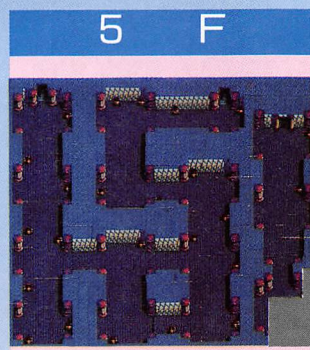
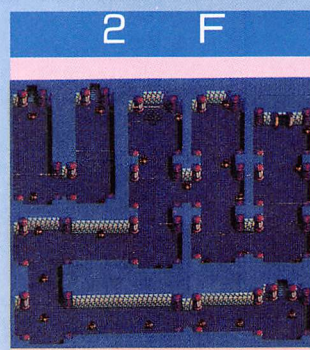
↑マイマイの悲鳴にゴンザがかけつけると、ビドー軍の兵士がかわいい妹を連れ去る

↑ビドー軍の支部につかまってしまっているマイマイの運命は風前のともしびだ

ゴンザが体でマイマイが頭

ゴンザとマイマイは完全に役割がちがっている。ゴンザは体力、攻撃力ともに八玉の勇士中最強で、防戦に関するパラメータである忍耐力も高いが、不器用で鈍足、頭も鈍い。反対にマイマイはすばやさがずばぬけた値を持っていて、知力、好奇心、能力値といったパラメータも勇士中1、2を争うが、体力、攻撃力は最低レベルである。ゴンザは肉体労働、マイマイは頭脳労働専門と考えていいだろう。したがって普段の行動はゴンザは攻撃力を、マイマイは好奇心を高めるためにまわりを調べるというのを選ぶとよいだろう。好奇心というのは、たとえば戦闘をしたあとに敵の落としたアイテムを発見する確率などを上げられるのだ。

↑無鉄砲のマイマイをゴンザが気づかう

ビドー軍ヒューイ島支部

↑ビドー軍支部は全5階で、マイマイは最上階にいる。まず2階のイベントをこなすこと

幻 左京の章

天から降りた竜神左京

銀髪長身の美青年である白玉の勇士幻左京。その正体は、竜の一族の長にして水をつかさどる神帝、氷竜。つまり神様なのだ。彼は、このブライの物語の発端となる6千年も昔の事実も、八玉に秘められた真実も、そしてブライということばの持つ意味も知っている。彼は闇の魔神であるダールの復活を知り、ある目的を持って地上に降りてきたのだ。いってしまえば、ブライのほとんどすべてのカギを握っているのがこの左京なのだ。

ところで左京には金竜と銀竜という2頭の竜が、ボディーガードとして天界からともに降りている。普段はその姿をかくして影のように左京にしたがっているが、一命あればその姿をあらわし、本性を出すとその神通力でほぼ無敵となる氷竜の左京とともに3頭の天竜というこれ以上考えられないほどの強力なパーティとなる。普段の左京は、人間と同様に、毒もきけば傷もつくし、攻撃力もそこそこなので武器や防具、薬品を忘れずに。

↑ある使命を抱いてカムイ島に降り立った神帝左京にビドーの雑兵がからんできた

↑左京の左右を固める金竜と銀竜は竜の一族の長、左京の強力なボディーガードだ

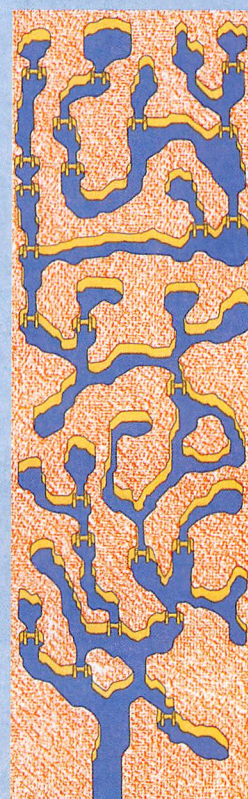
哀しい愛の物語があった

不死であるために、かえでという恋人の死を見取った左京は彼女の墓をカムイ島にあるダコウ山に作り、約束の時である今再びその地を訪れようとしていた。だが、美しかった深山はビドー軍の手によって鉱山として掘りかえされ、無残な姿をさらしていた。怒りに燃えた左京は、ついに氷竜の本性をあらわした。

→思い出のダコウ山はビドー軍の手でぼろぼろに掘り返されていた

→怒りを爆発させる左京は氷竜の本性を出す

虎の一族がおそいかかる

幻左京の章は、ダコウ山の中でそのストーリーのほとんどが展開するのだが、ダコウ山の鉱山までたどりついてしまうと左京は完全に無敵といっていい状態になる。問題はそこまでの道のりをいかに切りぬけるかだけだが、左京はそこそこ強いので、カムイ島に1つだけあるザムザの町で必要な物をそろえるだけの金はすぐに手に入るだろう。さて、鉱山をかたづけ、光の御子のもとへ行こうとする左京に、竜一族の宿敵であり、炎をあやつる虎の一族の精鋭、虎の五羅漢がつぎつぎとおそいかかる。神である氷竜に対し、死をかけてまで虎の一族の意地を見せる五羅漢。そして左京は彼らとの戦いによって、神通力のほとんどを失ってしまうのだ!

虎の五羅漢

↑氷竜左京の危機。金竜も虎に立ち向かう

ダコウ山鉱洞

水術師左京!

左京の初期状態は好奇心を除いたすべてが高い値で、バランスのよいキャラクタだ。彼はもっとも落ち着いた大人のキャラクタで、その忍耐力は、他を大きく引き離している。また彼は強力な水術を身につけているが、初期においてはその能力は攻撃よりも防御の術、あるいは攻撃を援護する術として使われるだろう。一見攻撃型のキャラクタに見えるが、彼は先陣を切って飛びかかるタイプではないということ。左京は忍耐力か能力値を訓練しておくのがいいだろう。2部に入って壊滅寸前のパーティーをきっと守ってくれるはずだ。

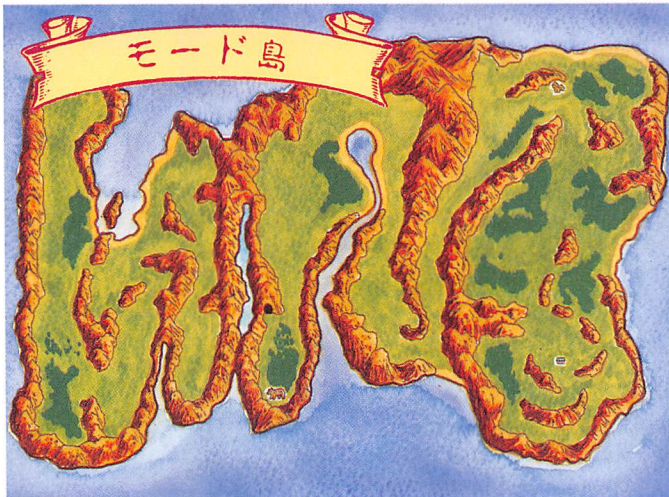
←左京のあやつる水術は、どれも強力で効果的な物ばかりである

ロー・タム一家の章

優しく強い父親が黄玉の勇士

人も通わぬ山奥で、本当にきびしい修行を何年も重ねた結果超常的な能力を身につけた、念術師と呼ばれる人々がいた。強力な念の力で敵をたおし、魔物を退散させ、気力や体力を回復させる力を持ち、そのパワーを保つために自身の心と体を極限まできたえあげる念術師。黄玉の勇士として選ばれたバビル・ロー・タムは、この念術の最強最後の使い手である。彼はモード島の東部の人里離れた土地で、妻のマリア、そして一人息子のクークとともに修行を積む日々を送っていた。強い父、優しい母の愛情につつまれて育ったクークは9才。母親に甘えているのが好きで泣き虫で暗い所が嫌いで人見知りをする、本当にまだ子供である。生まれたときから森の動物を友達にしてきたため、動物のことばを理解することができる。そしてクークが優しい子だということを知っているので、彼のまわりにはいつも小鳥やカエルやその他の小さな動物たちがいるのだった。貧しいけれど清らかで平和な生活をしていた一家の住まいに、黄玉がやってきた。キプロスの危機を聞いて、バビルは勇士としての使命を負う決心をする。さびしがるクークを優しくさとすバビル。家をかたづけ旅立ちのしたくをするマリア。一家はまずモード島の西部にあるサラセンの村にむかう。ここには念術師として大きな才能があったにもかかわらず、山の暮らしにあきて村へ下りてしまったバビルの親友、カルロス・キンバリがいるのだ。いつ果てるとも知れない戦いにおもむくバビルは、妻と息子のことをを彼にたのんで行こうと考えたのだ。こうして一家は、旅に出る。そう、悲劇の待ちうける運命の旅へと。

↑自然の中で育った心優しいクークのまわりには、森の仲間たちがいつもついている

↑なつかしい我が家を捨てて旅立つロー・タム一家。彼らの前には過酷な運命が待つ

ひよわな子クークの能力

プレイヤー側の全キャラクタのなかで、初期のころのクークは1番使えない。体力ない、攻撃力ない、す早くもなければ防御力もない。修行が足りないから強力な念術も知っているのに使えない。ブライは体力が1になると、そのキャラクタは自動的に戦闘からはずれ、パーティ全員が戦闘不能でゲームオーバーになるまで死ぬことはないが、はじめのころはクークを活かしたままで戦い続けるのは不可能に近い。シナリオを早くクリアしたいと思ったら、クークは戦闘不能のままにしてバビルの攻撃とマリアの念術による援護でゲームを進めたほうが絶対に楽なはず。とはいうものの、クークの動物と会話する能力がイベントでは重要な役割をはたすはずだ。

↑大きな熊が一家の前にあらわれた。しかしクークはまったくおどろくそぶりがない

そして悲しい運命が一家に

ビドー軍の屯田兵（とんでんへい）や不気味な妖怪の攻撃をかわして、無事にサラセンの村に着いたロー・タム一家を、旧友カルロスは歓迎してくれた。そしてバビルが妻と息子のことをたのむと、気のいい彼は二つ返事で引き受けてくれた。安心して光の御子のもとへむかうバビルをクークはさびしそうに、そして不安気に見送った。光の結界が切れるまで何日もなく、旅を急ぐバビルはビドー軍の1隊とすれちがう。その方向にはサラセンの村のほかに、なにもないはずだ。家族が危ない！　バビルは今来た道を走る。その先に待つ本当の悲劇を彼はまだ知らない。

↑旧友カルロスがバビルをでむかえる。友というのはいつのときにもありがたいもの

↑ビドー軍の騎馬軍団があらわれた。クークたちのいるサラセン村に危機がせまる！

クークをきたえておかないと

何度もいうようだが、クークは本当に最弱のキャラクタだ。第2部では彼が父に代わって黄玉の勇士の任を負うのだがこのままではまったく心もとない。第2部で少しでも楽をするためには、ここでクークに十分手をかけてやる必要がある。幸いクークは比較的成長が早いので、念術師としてのかくれた才能に期待しつつ、能力値の訓練をしよう。また戦闘画面では、あまり役にたたないかもしれないが、できる限り参加させておこう。クークは今よりも将来性のほうが大切なのだ。地道な努力が大きな可能性を引き出すことだろう。第2部に入ると、本を読むことで知力を上げ、新しい能力を得ることができる。そのときに、今の努力がむくわれるはずである。

←森の中で育ったくせに、洞窟や暗がりをこわがってしまう子だ

アレック・ヘストンの章

実力者アレックはそのとき

アレック・ヘストンは、七獣将の1人である気獣将ハジャ・周芳のソレス島にあるアジトにかこわれている。彼は占い師の長老で、水晶玉による遠見の術を買われてハジャに協力し、八玉の勇士たちの動向を教えていたのだ。7人目の勇者までを見せられたハジャは、変に楽しそうな顔でニヤニヤ笑うアレックに8人目の勇者を見せろとせまった。「8人目の勇者は水晶玉で見る必要はあるまい。ちゃんとおぬしの目の前におるわい」。アレックの差し出す手の上で紫玉がおどった。そしてうろたえるハジャを尻目に宙に舞った紫玉の勇者は、まぬけな気獣将を手ひどくからかうとゆうゆうとしてその姿を消すのだった。

敵の大幹部の前から堂々と逃げ出すアレック。こんな無茶もまるで平気である

とりあえず、物のついでで敵の軍事施設を壊しに行こうという破天荒なじーさま

ビドー軍兵士と腕だめし

ハジャのところからまんまと逃げ出したアレックは、行きがけの駄賃にとソレス島の砂漠地帯のむこうにあるビドー軍兵士養成所をぶっつぶすことにする。このアレックの性格ときたら、大ボケ、すちゃらか、出たとこ勝負。それでも平気で状況を乗り切れるのは、魔術や幻術の超一流の使い手だからだ。したがって彼の戦闘は魔法中心になり、それに必要な能力値、知力といったパラメータは初期状態でも高く、強力な攻撃魔法も持っている。さて養成所の兵士たちを、ちょいとひねってやるか。

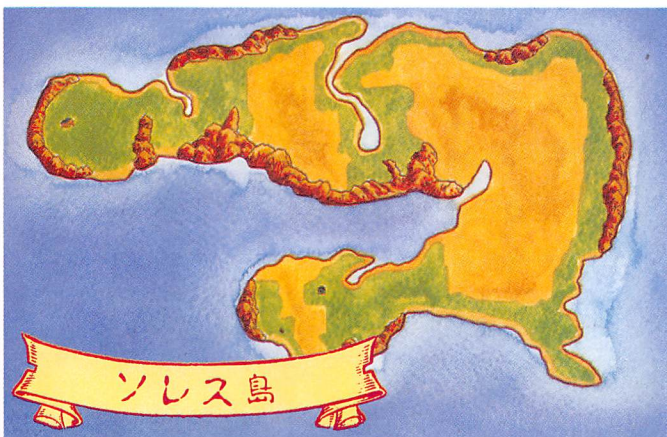
養成所の地下になぜか美女が1人。アレックは彼女の兄を助けることをたのまれる

その兄貴ってのがこのモヤシみたいな青年。まあ、乗りかかった船ってやつだからねえ

宿敵! ハッサム登場!

ほとんど勢いだけで養成所を壊滅させ、意気揚々と光の御子の所へむかおうとするアレックに鋭い声をかける者があった。アレックを術師のライバルと思い定め、何度も挑戦してきては返り討ちにされている男ハッサムが、今また挑んで来たのだ。火花を散らす術と術のぶつかりあい。そしてハッサムは秘術冥府転動を使いアレックを地獄へと送りこんでしまった!

アレックを勝手にライバルにして、何度も返り討ちにあっているのにめげないハッサム

なんと地獄へ送りこまれてしまうアレック。無事脱出して現世にもどれるだろうか

年よりの冷水と言うなかれ

アレックは、早い話が魔法使いなのだ。その術の威力は最終的には攻撃、回復、防御、移動とすべての範囲におよぶ。したがってアレックはただひたすら能力値の訓練に明け暮れるべきで、ほかの能力は、本人が死なない程度に整っていればよい。ただし彼の場合はそれにあきたらずにいるようで、イベントシーンにおいてはそのサービス精神を発揮してくれるだろう。いずれにせよ彼は基本的にはパーティの後衛から、ハヤテたちの攻撃の合間に、あるいは防御されながら魔法を使うのが筋である。

もともと恥ずかしいアレックの秘技の中で最高に恥ずかしい肉体変化の術

ロマール・セバスチャン７世の章

好漢！　正義の男ロマール帰還！

トカゲのような一見不気味な外見を持つリーザズ族の、ロマール・セバスチャン7世。しかし彼はその外見とうらはらに、八玉の勇者の中で最も紳士であり、また剣士としても相当の腕前を持っている。インテリで正義感も強く、その上名門貴族の長男なのだ。恵まれた身分にありながら、ロマールは退屈で決まりきった貴族の生活を嫌い、館を飛び出して旅のサーカス一座に身を置き、気ままな暮らしをしていた。ある日父危篤の知らせを聞いた彼は、やもたてもたまらず、一座の仲間へ別れを告げると懐かしい故郷へむけて愛馬を走らせた。八玉の１つである緑玉はロマールを勇士として選び、ここ数日彼にしたがっていたのだが、望郷の念にかられるロマールは勇士としての旅立ちを拒否していた。途中、おそいかかる魔物やビドー軍の雑兵を切りふせて、ついに懐かしの館へとたどりつくのだった。

長年苦楽をともにしてきたサーカスの一座の人々がロマールとの別れをおしむ

緑玉の願いもふりきって我が家にたどりついたロマール。実に10年ぶりの帰郷であった

ベルンバ島

悪漢ビスマルク一党が館に

館に着いたロマールは、婚約者のシャロン・セムロッツや昔なじみの人々と感動の再会をはたすのだが、父はすでに亡く、弟のピエールは、セバスチャン家の乗っ取りをたくらむビスマルクの息子のジョーンズとの決闘で失明していたのだった。怒りと悲しみではりさけそうなロマールは復讐を誓う。昔のままの館のたたずまいの中の思い出をシャロンと見てまわったその翌日、ビスマルクとジョーンズがあらわれた。ジョーンズと決闘することになったロマールは、これを切りふせピエールと同じように両目を傷つける。捨てぜりふを残して逃げ帰るビスマルクたち。彼らの背後にはビドー軍がいるのだ。

この後、ロマールと館の人々はビドー軍の来襲にそなえて館の防備をかためるのだが、館の各部屋に人員を配置するというシミュレーションゲーム風の展開になる。ここで必要なのは館の中の部屋の配置をきちんと覚えておくことだ。ロマールは館を守れるか。そして緑玉の勇士の旅立ちの日は来るのだろうか。

身勝手な生活を10年もしていたロマールを優しく出むかえる婚約者のシャロン

セバスチャン家の地位と財産を我が物にしようとするロマールの伯父ビスマルクの親子

名誉と復讐のための決闘で、ビスマルクの息子ジョーンズをみごとに切りふせる

ロマールは剣士なのだ

ロマールは、剣術を得意とするキャラクタで、その役割は敵に鋭い一撃をあたえることだ。彼は攻撃力とすばやさの値が高い。これは敵の攻撃を受けにくく、自分の攻撃は的確にヒットさせることができるということだ。また、忍耐力や器用さの伸びも期待できる。ただし、ロマールの場合、特種能力があまり有効なものではないので、剣を使った戦法のほうが得策といえる。したがって無理に能力値を上げようと気にする必要はないだろう。さて、こうなると重要になるのは武器の選択。ブライでは武器と人とに相性がある。ゴンザに細身の剣は似合わないだろうが、これをロマールがにぎると一転強力な武器になる。こんなことが実際にゲーム上でおこるのだ。

ロマールの特種能力は、剣を振り回して風をおこす技なのだ

ロマールの館

ロマールの館２階屋で、数多くの部屋がある。イラストを参考に１つ１つを確認しよう

リリアン・ランスロットの章

恋人探しの旅の途中で

赤玉の勇士リリアン・ランスロットは、スラリとしたスタイルにきりっとした顔立ちが美しい、19才の女の子である。純情で素直、多少幼い感じがするのはまだ世間知らずなのと、激情しやすい性格のためか。彼女はそのかわいらしい外見にふさわしいロマンチックな理由で旅をしている。幼いときに別れた初恋の男の子を、１枚の写真をたよりに探しているのだ。ところで、若くてしかもとびきり美形の女の子が魔物やあらくれ者の兵士などがうろついている世界を、たった１人で旅なんかしてあぶなくないのだろうか？　あぶなくないのだ。バラの花がその身を守るために鋭いトゲを持つように、彼女には必殺技がある。リリアンは各種の針を使って敵をたおしたり鍼治療をしたり、場合によっては相手の精神をコントロールして情報を得たりする針術を使える。彼女は今までこの術を使って、人助けをしたりピンチを切りぬけたりして来たのである。赤玉はそんなリリアンを勇士に選ぶ。リリアンはこれを受け入れるが、そのまえにアラメンテ島のはずれにある占い師の村へ先に立ち寄ることにする。恋人の行方を占い師の長老に占ってもらうために。

通りすがりのすけべなおっさんに、針をブスリ!!　かなり過激で大胆なところも

とりあえずは近くにある町を足がかりにして、お金をためておきましょうね〜

占い師の村でどろぼうさわぎが！

リリアンは、針術が使える以外は普通の女の子だ。したがって、初期状態の彼女の体力や攻撃力といった肉弾戦用のパラメータは、子供や老人も混じっている八玉の勇士たちの中で、ちょうど真ん中ぐらいである。彼女のすぐれている点はすばやさや器用さのような、女の子特有の身の軽さをあらわすパラメータであり、また得意の針術による能力値の高さもある。将来的にはリリアンは、攻撃にも防御にも使えるキャラクタになるだろうけれど、成長するまではどちらにも中途半端で、苦労させられるだろう。実際最初のころはすぐに体力がなくなって、戦闘の途中で逃げ出すこともしばしばのはず。だが成長するにつれて、針術による体力の自力回復という特種能力が物をいい出すと戦闘はがぜん有利になる。とにかく初期のころはアラメンテ島の東の岬にあるイルイネの町で地力をつけながら、ついでにお金をためておこう。

だれもいない家に入りこむリリアン。実はここ、占い師の長老アレックの家なのだ

事情が飲みこめないままに取り囲まれる。あたしがドロボウ？　じょ〜だんでしょ

リリアンの章のストーリーは島の北西にある占い師の村にたどりついてからが本編である。占い師の村にたどりついたリリアン。だが、村に人の気配がない。村中歩きまわってみると、一軒だけカギのかかっていない家があった。なにげなくその家に入ってみたが、だれもいない。そのとき、「どろぼう！」と叫ぶ声がした。たちまちリリアンは村人たちにとりかこまれ、そしてその家の主である長老の大切な巻物を盗んだというぬれぎぬをきせられてしまうのだ！

スピード＆テクニックが身上

リリアンの特種能力である針術は全部で６種類の技があり、攻撃と回復の両方に使える。また彼女はすばやさ、器用さの初期値が比較的高く、逆に体力や攻撃力は相対的に見て低い。これによってわかることはリリアンの戦闘パターンは針の技をすばやく敵にヒットさせて敵をたおし、場合によっては逃げる。そして体力が落ちたら鍼治療で回復させる。そして能力値がなくなったら町の救済所で治療をするということをくり返すわけだ。さてリリアンの行動だが、やはりスピードにみがきをかけるべきだ。したがって選ぶべきはすばやさの訓練ということになるだろう。リリアンは針術の１つであるギムレという技で、体力を回復することができるので、体力回復剤はあまり必要ではない。むしろ特種能力を回復させるアスロンズやアスロンビックを買ったほうがいい。ブライには実に多くのアイテムがあるが、ある者には重要だが、ある者にはほとんど意味のないという物が多い。そのアイテムの効力を考えて、計画的に使うべきだ。

リリアンの針術。体力回復のギムレと、攻撃力強化のガッシュがおすすめである

FAN ATTACK

パロディだらけの『あーくしゅ』を徹底攻略

あーくしゅ

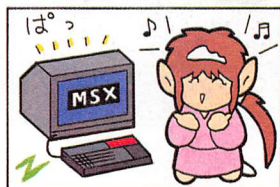
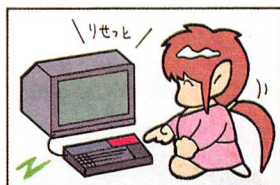
[アークス番外編]

ウルフチームの過去のゲームを振り返り、すみからすみまで散りばめられたパロディ部分をチェックしつつ、『あーくしゅ』のストーリーを追っての徹底攻略。しかも描き下ろし漫画付き。

ウルフチーム
☎03-5273-4795
発売中

媒体	2DD×1 ♪
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	6,800円

M·FAN特製 ウルフチーム描き下ろし あーくしゅ

す~に~ちゃんMSXであそぶ⑥

あーくしゅはウルフチームの集大成だったりする

全世界400万人のMSXユーザーのみなさん、そしてウルフチームのファンのみなさん、コンニチハ。『あーくしゅ』の攻略の時間がやってまいりました。といったところで、どんなゲームなのかわからない人も多いハズ(?)。まずはどんなゲームなのか説明していこう。

『あーくしゅ』とは? ひとことでいってしまえば「いままでウルフチームの手がけてきたゲームをパロディ化したアドベンチャーゲーム」だ。

ネーミングからもわかるように、基盤になっているゲームは『アークス』。主人公も『アークス』で登場したジェダとピクト。

そして、パロディといえばかわいいキャラ。『あ~くしゅ』も、このままおみやげ屋の店頭にキャラクタ・グッズとしてならべてもいいくらいかわいくキャラがアレンジされている。

さて、ストーリーはというとこれが意外とマジメなのだ。

時と空間を支配する3本の聖剣がいろいろな時代を往き来するうち、次元に裂け目ができてしまい、何人かの仲間が次元の向こうに消えてしまったのだ。このことを金竜から聞かされたじぇだとピクトは、仲間探しの旅に出るのである。

主役はこの2人

『あーくしゅ』の主人公は、『アークス』のジェダ。そして一緒に旅をしていたピクトの2人。ピクトは、つい最近発売された、『アークス2』の主人公でもある。
もとのゲームではしっかりしていたジェダは、名前もじぇだと平仮名になってただただ大ボケになってしまい、どうもたよりない。でも、なにを聞いても「ほう」と聞き流してしまうあたりは、じつは大物なのかもしれない。

じぇだ

⇧おおっ! カッコイイではないか。これが「アークス」のジェダなんだな

ピクト

⇧おおっ! これまたカッコイイぞ。これが「アークス2」のピクトなのかぁ

あーくしゅを256倍(当社比)楽しむには!!

この『あーくしゅ』のパロディ部分を256倍楽しむには、やはりウルフチームの過去のゲームで遊んだほうがいいのだけど、いまから全部やるなんてことはまずできないよね。そこで、今回登場するゲームの紹介をしてみた。これを読めば、ゲーム中のパロディ部分を見つける手がかりぐらいにはなるだろう。もちろん『あーくしゅ』には、ウルフチーム以外の会社のゲームや、いろんな映画、アニメ、特撮などのパロディもたくさんある。もとネタがなにかを考えながら遊ぶのも楽しい。

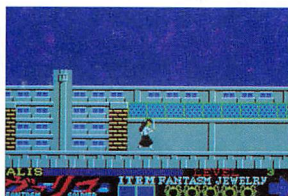
⬆ううむう、どこかで見たことあるなぁ。そうだ、ナ○コのトイポ○プではないか!

ファイナルゾーン

このゲームはウルフチームが独立するまえ、まだ株式会社日本テレネットの一部だったころに作られたもの。このゲームは、ボウイ大尉が、4人の戦争のスペシャリスト、ランディ・ハンセン、カール・ジョウ、ダコタ・ボンバー、リン・モモコと共に戦い、マウカ島に配備されたGN-16Bというスーパーウエポンを破壊するというストーリーのアクションゲームだ。5年もまえのソフトだけど持っている人いるかな?

⬆これがウルフチームの本当のデビュー作ということになるわけだ

ヴァリス

『ヴァリス』といえば本誌創刊号の驚異の1、2面の全体マップがなつかしい(誰も知らないって)。まあその話は置いておこう。このゲームは、普通の女子高生の優子が明の世界の力「ヴァリス」を解放するために、ファンタズム・ジュエリーを集めるため戦うというアクションゲームだ。麗子という優子の同級生もいるのだが、敵のログレスによって暗の戦士となって優子と戦うことになってしまう。これもテレネット時代の作品。

⬆やはり優子は、セーラー服姿で戦っているのがいちばんサマになっているなぁ

ヤシャ

このゲームがウルフチームとしてのデビュー作になる。戦略的要素を含んだアクションゲームだ。時は戦国、世の中は破壊の神「死魔神」によって破滅への道を歩みはじめようとしていた。それを阻止するために戦っているのが「夜叉」である。主人公は最空と伊織。この2人は共に夜叉だ。2人は死魔神を倒すために必要な護神剣を探して旅をする。このゲーム唯一の女性キャラ(かな?)の沙羅は、最空の妹なんだよ。

⬆オープニングでの最空(左)と伊織(右)ビジュアル面の強いデモが特徴なのだ

アークス

『あーくしゅ』の基盤となっているのが、この『アークス』だ。主人公ジェダは、精霊の長である金竜リグ・ヴェーダの怒りをおさえるために旅をしていた。このときのメンバーがエリン、トロン、ヴィド、ディアナ、そしてピクトである。ジェダとエリンの出会いの場所は酒場。エリンって酒乱なんだよね。ピクトはこのころはまだまだ子供で戦闘のときはいつも足手まといだったんだ。今回はジェダのほうが足手まといかな?

⬆酒場であばれているエリン。やっぱりエリンって酒乱だったのね

ミッドガルツ

ドラゴンと人間が共存する世界『ミッド・ガルツ』。神の意志を受け継いだ剣「ルーンブレード」を手にした少年カインの物語である。いつもカインと一緒にいるドラゴンがサークンだ。カインとサークンは兄弟のように育てられたのでとっても仲がいい。忘却の竪穴にいるヨシュアはカインの先生ってところ。そしてカインのルーンブレードを求めて、どこまでも追いかけてくるのが、光輝の騎士団のルアン・カーンだ。

⬆1本の剣によって運命が変ってしまったカイン。そして、その剣をつけ狙うルアン

ガウディ

1992年。オリンピックを目前にしたバルセロナが舞台のハードボイルドAVGだ。主人公は、ヘンリー・ハワード。多くの情報網を使って、政界などの情報を操作する「情報コンサルタント」だ。彼の有力な情報は、相棒のリチャードから得ている。ハードボイルドといえば、やはり「いい女」である(勝手に決めつけているが)。もちろんアンナというい女が登場するのだが、悲劇のヒロインで終ってしまうのが悲しい。

⬆私はヘンリー・ハワード。『あーくしゅ』には出演していない。以上だ

アークスII

前作の『アークス』から10年、主人公はジェダからピクトに変わり、新たな冒険がはじまろうとしていた。ピクトと行動を共にする仲間は、スー・ニー、サーラ、チノップ、バザン、グランだ。スー・ニーは、弓を使うのが上手なエルフの女の子。ピクトと仲がいいんだよね。サーラは盗族の娘。血の気は多いが、子供たちには優しいのだ。もちろんジェダなど昔のキャラも登場するよ。そうそう、ジェダとエリンは結婚してるんだ。

⬆ピクトとスー・ニーは、エルフの村のために、一緒に戦うのだ

とにかく『あーくしゅ』の攻略なのだ!!

さて、ここからは、じぇだとピクトの漫才道中記。ではないけれど、2人の仲間探しの旅の流れを追っていこう。

仲間探しも目的のひとつだが、旅の本当の目的は4つのCDを探し出し、3つの剣「ルーンブレード」を集めて、この混乱した次元をもとにもどすことなのだ。さらにこのときとばかり悪事を働いている者がいるらしいので、こいつも倒さなければならない。まったくこんな苛酷な使命をこんなのんびりとした2人にまかせてしまっていいのだろうか……なんか心配。

「あーくしゅ」は、大きくわけると、最初の時代、ワープ空間、現代、近未来、超未来、過去、6つの時代にわかれています。そして、それぞれの時代を往き来するため、各場面の左に、時代ごとに色分けをしています。

最初の時代

話はここから始まる

じぇだとピクトは、いつものように、モンスターを倒す旅をしていると、そこに突然、金竜のメッセンジャーおじさん(アークスのキャラバンのおじさん)が現れて、アララト山の金竜が2人を呼んでいるという。

金竜リグ・ヴェーダの所に行くと、たいへんなことになっていた。次元の裂け目ができてしまい、そこに友達が吸いこまれてしまったらしいのだ。

というわけで、時と空間を支配する3本の聖剣「ルーンブレード」を見つけ出し、友だちを助けだす旅がはじまる。

⊙金竜リグ・ヴェーダから重大な任務を与えられる。「大丈夫かなぁ」「ほう」

ワープ空間

DOSバーガーは次元の分岐点

現代、近未来、超未来、過去のそれぞれの時代に行くには、次元の谷間にある「DOSバーガー」に立ち寄らないとけない。ここの店員は『ヴァリス』の優子(U子)と麗子(0子)。最初はお金があまりないので、なにも買い食いせずに、現代に直行しよう!

⊙「いらっしゃいませ、DOSバーガーへようこそ!」こんな店員がいたらやっぱり繁盛するんだろうねぇ

現代

哀愁のバロセロナには!?

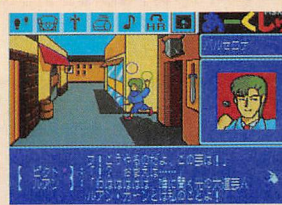
ここは、『ガウディ』でおなじみのバルセロナ。なにげなく酒場へいってみると、探し出す仲間のひとり、チノップが無銭飲食をしてボーイをやらされていた。店主のヴィドに1500円を払えば許してくれるというのだが、残念ながらお金がない。ここはひとまず外へ出よう。じつは、聖家族教会のあたりにいる自動販売機と戦って勝てばお金が手に入る。この戦闘でお金をかせぎチノップを助けよう。

⊙無銭飲食で捕まっているチノップ。『アークス2』のときより輪をかけてセコイ

⊙ひゅー　ぴしっ!　ぴしっ!　サーラ様とおいい!　ぴしぴし!　こわいよ〜

⊙なぜか海岸に刺さっている聖家族教会

駅でアンナに密教と関係があると忠告された海岸の洞窟に、剣の形をしたくぼみがあることをチェックするのと、なんでも屋でニポン人セットとろうそくを買っておくのも重要なポイント。きっとあとで役立つ。途中、立ち寄った武器屋で、じぇだがムチを買おうとすると、突然2人目の仲間サーラが現れた。これで仲間2人を救出!

ルアンのお部屋

⊙輪投げとかを器用にこなしているが、じつは光の大道芸人ルアン・カーンなのだ

バルセロナの街にいる大道芸人はルアン・カーンだったりする。「光の大道芸人ルアン・カーン参上」とかいいながら、いつもピクトたちの先回りをして、わけのわらないことをいって去っていく。じぇだといい勝負の大ボケぶり。

近未来

ここは戦場　ファイナルゾーン

⊙モモコのいるトーチカにはルーンブレードの形をした、くぼみがある。きっとここで剣が見つかるんだ!

⊙バリケードのところには、特殊行動隊ブラックコブラのボウイ大尉がいる。カッコイイ!

ここは戦争のまっただなか『ファイナルゾーン』。この世界にきたら、すぐ雑草を取っておこう。これもあとで必要になる。

そして、トーチカに行くと、モモコから妙な話が聞ける。なにやら声のする洞窟があるというのだ。彼女に案内をたのむが、ボウイ大尉の命令書がないとここを離れられないという。ボウイにたのんでみるが、ピクトたちが味方かどうか試すため、水路にいるボンバーから暗号書をもらってこいと彼は条件を出す。暗号書を持ってく

⊙「ナポレオンの切札は?」「ダイヤの15」この暗号はジャイアント○ボのだ!

⊙ボンバーのさしだす2枚のカード。ジョーカーを引けば暗号書をくれる

↑やぶの中からシュワルツがあらわれる。こいつを倒せば1000円手に入るぞ！

るとやっと信じてもらえ、モモコと一緒に洞窟へと。

洞窟には3人目の仲間スー・ニーがいた。彼女は何か重要な書類とCDを持っていた。トーチカへもどりCDを使うと1本目のルーンブレードが手に入った。書類は、ボウイに渡しておくといいかもね。

↑まずは1つ目のルーンブレードを手にする

←スー・ニーで〜す！ スー・ニーは、CDと極秘の書類を持っているぞ！

超未来

やはりエリンは酒乱だった!!

↑ここは竜の谷。タクシーのかわりに竜を使うなんて、いいなぁ〜

ここは『ミッド・ガルツ』の世界。竜の谷にはカインと竜のサークンがいる。まずは、ヨシュアのいる忘却の竪穴に行くと、そこの壁にもルーンブレードの跡がついていた。そして竪穴には探していた仲間、酔っぱらったエリンが寝ている。いくら起こそうとしても無駄なので、ひとまずカインに会い、サークンに人間の里へ連れてってもらおう。そこでは仲間のひとりグランがアゴをはずしていた。そこで、現代のときに取っておいた物を使ってアゴを治してあげると、グランはヨツンヘイムの持つ小箱にCDが入っているのではないかという。ふたたびサークンにたのみ、今度は天空界へ。

そうそう人間の里に赤いアメと青いアメがあるので、忘れずに取っておこう。これも立派なアイテムのひとつ。

ヨツンヘイムに会うと箱に貼っておいた割り符をなくして、箱が

←いぢめる？ これは、ぼ○ぼのの、しまりす君ではないか。え？ サークンなの？ ほう！

↑人間の里には、アゴをはずしているグランがいる。おもしろい顔！ でも治してあげないといけないよ

ルアンのお部屋

ルアンは雲の上に現れる。「愛と勇気の男ルアン・カーン参上！」「すっご〜い、くものうえにたってる〜」「見よこの勇姿！すべての女性を魅了する！ 光の騎士ルアン・カーン！ ふははははは、わぁー」「落ちた……」やはりじぇだと、ルアンの会話は同レベルだ。

ここに注目!!

↑よくみると、ルアンがいる。あんなところでいったいなにしてるんだ？

↑ちょっとはしたない格好で寝ているのは酒乱で有名なエリンだ。ずっと寝ている

開かなくて困っていた。そこで、割り符を見つけるようにたのまれてしまう。CDのために、しかたなく引き受けるのだが、いったいどこに？ 竪穴で酔っぱらっているエリンもまだ起きない。彼女の目を覚ますには、どうやらお酒が必要らしい。それらは、また別の時代に……。

DOSバーガーでスクラッチカードを当てよう!!

↑セットを買うとついてくるスクラッチカードを当てれば過去に行けるようになる

DOSバーガーで、ポテトとハンバーガーとポテトのセットを注文すると、スクラッチカードが付いてくる。そして、それに当たらないと、過去の世界には行けないのだ。セットは400円もするので、じぇだが「ハンバーガー食べたい」とねだってもも必要なときだけ買おう。

いままで見つけた仲間たちは、このDOSバーガーで待っているのだ。この時点では、チノップ、サーラ、スー・ニー、グランの4人がいるはず。さあ、ふたたび過去に行こう！

過去

お酒は三河屋でどうぞ

↑三河屋の番頭はトロンだ。ここでエリンのためにお酒を買っておく。未成年は飲んだら、だめだよ

ここは戦国時代の日本。『ヤシャ』の世界だ。まずは武蔵の国の三河屋に入ろう。この店でエリンを起こすためのお酒が買えるのだ。それと、ルアンが突然CDをよこせといってくるが、ここで一見役に立たないように見えてじつは重要なアイテムが手にはいるのだ。

ルアンのお部屋

今度は浪人の格好をして「光の浪人ルアン・カーン参上！」だって。まったくしょうがないやつだなぁ。なに？ CDをよこせだぁ？ なんてふてぇ野郎だぁ！ あっ、じぇだが勝手にCD渡してる。いいの？

↑浪人の格好をしているのが、ルアン・カーン。頭には、日の丸をつけているんだ

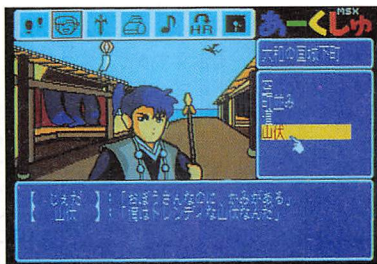
やっとエリンが目覚めた!!

←お酒をもっていくと、エリンが目を覚ます。ついでにバザンのかぶとも手にはいるのだ

まだ酔ったまま寝ているエリンに、過去の世界で買ってきたお酒を持ってかえると、予想どおりエリンは起きるのだ。これで仲間が5人そろったわけだ。そして、バザンのカブトが手に入る。エリンが枕にしていたのだ。カブトを持ったら、また過去へ！

過去

北へ南へここはニッポンなのだ

ニポン人セットを使った2人。これさえあればいつでもどこでも日本人になれるのだ

大和の国の城下町にいる無口な山伏が最空なのだ。おまえさん、なかなか男まえだねぇ。

摂津の国の城下町。人面犬のような犬を連れた飛脚がいる。伊織は本願寺にいる！

摂津の国にある本願寺に伊織はいる。パッと見た目には、女の人みたいだけど、男なんだなこれが

伊予の国の城下町。そこにいる遊び人は、どこかで見たことがあると思ったらウルフチームの後藤さんだ

伊予の海岸にいる沙羅は、最空の妹なんだにゃぁ。沙羅って、猫むすめだったのかぁ

今度は、本格的にこの世界を歩いてみよう。まずは尾張の国。町娘に話しかけるといろいろなことを教えてくれた。娘の話によると、那古屋城に頭のハゲたごついおじさんが捕まっているらしい(最後の仲間のバザンかな？)。しかし、那古屋城には、魔空衆という日本を荒らしまわっている悪者がいるという。バザンらしきおじさんを助けるなら、魔空衆と戦っている最空と伊織に相談してみるといいというので、彼らを探すことになった。まず、大和の国に行ってみるが、無口な山伏がいるだけで、なんの手がかりも得られなかった。つぎに摂津の国へ行くと飛脚から、伊織が本願寺にいるという情報を聞くことができる。すぐさま本願寺へ足を運ぶと、そこに伊織はいた。那古屋城に乗りこみバザンを助けるため協力してくれないかとたのむが、自分には本願寺を守る使命があるため、いまは動けないと、断わられてしまう。ただし最空が動けば協力してくれるそうだ。というわけで、また最空をさがすことになった。

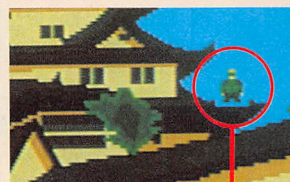
いろいろな国を歩きまわりふたたび大和の国の山伏に話しかけると、彼が最空だとわかった。協力してくれとたのむが「いやだ」と一言でかたづけられてしまった。しかたなくまた伊織に相談すると、最空の妹の沙羅に説得してもらえばいいと提案してくれた。

沙羅の居場所は、伊予の国の遊び人が知っているのですぐに会えると思う。沙羅は異国の人がきらいなので普通の格好では彼女は相手にしてくれない。何を使えばいいのかわかるよね。ここで女の子が大好きなアレをつかえばすぐに協力してくれるはずだ。

尾張の国の城下町。この町娘はなんでも知っている。それもそのはず、ウルフチームの小笠原さんなのだ

尾張の国のお城といえば那古屋城。なかなかりっぱな造りをしてますね

いきなり最空のところへ交渉をしに行っても断られるだけなので、ここでちょっと全国をめぐり歩いて、じぇだと沙羅のかけあい漫才を見物するのもいいかもしれないね。そして沙羅に最空を説得してもらうと、ようやく最空が仲間になってくれるのだ。しかし、魔空衆を倒すためには護神剣という剣が必要だと伊織はいう。その剣は密教のある術者が遙か異国の地に封印したということだ。そうか、護神剣はバルセロナの海岸の洞窟だ！

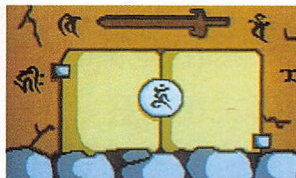
ルアンのお部屋

那古屋城の屋根にあらわれたルアン・カーン。そんなところにいると、アブナイよ！

こんどは、尾張の国にある那古屋城に現れる。「光の忍者ルアン・カーン参上！」。どうもルアンは雲の上から落ちても全くこりないのかしれない。いまは城の屋根に登っている。ということは……「わははは、わぁー」「落ちた……」もう救いようがない。合掌。

やっぱりいました。ウルフチームの方々

やっぱりいましたね！　ウルフチームの面々(といっても3人だけど……)。まずは、いつもこちらの無理な要求を「はい」の2文字で答えてくれる後藤さん(伊予の国の遊び人)。いつもほんとうにありがとうございます。今回は『あーくしゅ』のシナリオを担当したそうだ。おつぎは小笠原さん(尾張の国の町娘)。小笠原さんは、ユーザーサポートをしているのだ。ユーザーサポートの電話をかけたことのある人は、知ってるんじゃないかな？　最後は、牧野さん(尾張の国の牧乃助)。牧野さんは、『アークスII』のモンスターをかいた人。『あーくしゅ』のグラフィックは鈴木Gさんという人がやったんだ。写真はナシ。

現代

護神剣は、現代に

↑バルセロナの海岸にある洞窟のトビラ。このトビラは最空しかあけられないのだ

護神剣を探してやってきた、じぇだ、ピクト、最空、沙羅の4人。バルセロナの店はすべて閉店なので、すぐに海岸にある洞窟に向かおう。ピクトとじぇだではびくともしなかった洞窟の壁は、最空の法力で開くことができる。予想どおり洞窟の中には、護神剣があった。それだけではない！　CDも1枚手に入るのだ。そして、宝箱の中には、ヨツンヘイムが探していた割り符も入っているのだ。洞窟の扉の所でCDを聴くと、2本目のルーンブレードが手に入る。そして、割り符をヨツンのところへ持って行くために、近未来へ行こう！

↑洞窟の中には護神剣、CD、割り符なんかも見つけられる。CDはトビラのところで使おう！

超未来

ヨツンヘイムの正体は……

↑天空界にいるヨツンヘイムに割り符を渡すと、お礼にCDをくれる。

護神剣と共に見つけ出した割り符をヨツンヘイムに渡す。はたしてヨツンヘイムの持っている小箱の中身は？　いま、それがわかるときがきたのだ。小箱の中身は……機械油だったのだ。なんとヨツンヘイムはロボットだったのだ。でも、割り符を探し出してくれたお礼にCDをくれる。結局CDはヨツンヘイムが持っていたわけだ。あとはこのCDを忘却の竪穴に持って行き、そこで聴けば最後のルーンブレードが、手に入る。ほかにすることといえば！　過去に残されたバザンを見つけだすこと。

↑ヨツンヘイムから受け取ったCDをここで聴くと、ルーンブレードがあらわれる

死魔神と対決だ!!

無事3本のルーンブレードを集め終わったじぇだとピクト。まずは本願寺へ伊織に会いに行く。最空、伊織は、魔空衆と対決するために那古屋城へ、ピクトたちもその後を追って那古屋城へ。尾張の国の町娘は、バザンが城の地下牢に捕えられていると教えてくれる。那古屋城はすでに炎につつまれていて、魔空衆と最空たちが戦っている真っ最中だった。(なんとなく話がシリアスなほうに傾きはじめているような気がする……)このスキにバザンのいる地下牢へ行き、すかさずカギを開けてバザンを助けようとするのだ。でもバザンがなかなか外に出ようとしない。どうやら先祖代々から伝わるかぶとをなくしたようで、このままここに残るといいはるのだ(そんなことされたらゲームが終わらないではないか！)。

↑ついに魔空衆との戦いのときが来た！すでに尾張の国の城下町は燃えている

↑那古屋城の地下牢にはバザンがいる。そして、魔空衆の親玉の情報を教えてくれる

そこで、エリンがまくらの代りに使っていたバザンのかぶとを渡す。すると、いきなり元気になって悪魔退治へ行こうといいい出す始末だ。バザンの話によれば魔空衆の元締めの死魔神が、蝦夷(えぞ)にいて次元の混乱を悪用しているらしい。戦いに行くといって聞かないバザンをなんとか説得してDOSバーガーに向かわせ、ピクトたちは一路蝦夷へ。

↑蝦夷に行くにはこのMAP画面から行くのだ。ところで、蝦夷ってどこにあるんだぁ？

ついに死魔神との対決だ！　ここに来て、じぇだの様子がおかしくなった。なんか一瞬だけじぇだが、シリアスになったような気がしたけど「そんなわけないよね？」「ほう」やっぱりいつものじぇだだった。やはりここはじぇだにたよらずピクトががんばらないと。そして、死魔神との戦いになるのだが……やはり敵は強い、アッという間にピクトはやられてしまう。気を失ったピクトを励ます声がする、それはピクトの両親のイリスとフォトノだった。「努力と根性があれば必ず道は開ける！」ピクトが目を覚ましたとき、そこにいたのは、じぇだではなくマトモなジェダだった。さあ！　あとは2人で協力して死魔神を倒すのだ！　そして、みんなと一緒に元の世界へもどるのだ！

↑出ました！　こいつが悪の根源である死魔神だ！ついに最後の決戦のときが来た！

↑おお！　なんだなんだ！　どうしたというんだ？じぇだがピクトが、シリアスになってるぞ！

努力と根性でぶっとばせ!!

→ピクトの両親のイリスとフォトノだ。努力と根性で突き進むのだ！
↓仲間たちはみんなジェダたちの帰りを待っているのだ。がんばれ！

最後の戦いのときには2つの重要なアイテムを使わなければ死魔神は倒せないのだ。まあ、ここまでやってこれた人には、わかるはずだよね。さて、『あーくしゅ』の攻略もここでおしまい。このあとの展開は、キミしだいだ。ラストは近いぞ！

FAN·ATTACK

NAVITUNE

THIS IS A STORY OF ACTY, PERSES AND HIS DRAGON.
THEY BROUGHT DOWN THE VERY BIG MONSTER NAMED GRUAMOS.

ナビチューン・ドラゴン航海記

大海をかけめぐる大スケールのRPG!!

Huree
Amen
Fangue
Mume
Dusail

工画堂スタジオ
☎03-353-7724
3月23日発売予定

正義感あふれる少年アクティ、両親を失ったドラゴン、鷹のペルセスが魔物の復活をくいとめるため幾多の島をめぐり聖印を集める旅に出た。魔物の復活まであと999日しかない。魔物に再び封印をすることができるか？

媒　体	2DD×2
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価　格	8,800円

デュセイル島 ——旅立ちの島——

ある日、島を襲った魔物が卵を産んだばかりのドラゴン夫婦を打ちのめしていた。さらに追いうちをかけるように、そのとき島の火山が噴火し、地震によって夫婦の宝であった卵が海へ放り出されたのである。だが、そのことによって卵は難をのがれたのだ。

卵は流れ流れてデュセイル島にたどり着いた。卵はその間に次第に成熟し、意志を持つようになっていた。そして、自分を生んでくれた両親のために一緒に戦う同志を探していた。

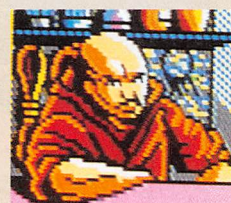
町の南に大きな卵が流れ着いたという噂を耳にした少年、アクティは海岸を訪れてみた。

卵からの必死の叫びはアクティの心を激しく打ち、彼は一緒にかたき討ちをすることを約束した。彼の説得の真剣さに父親も折れ、鷹のペルセスと海図をくれた。

手持ちの1000Gではどうしても武器をすべて揃えるわけにはいかない。草原を歩いていると飛び出してくる、ギザを倒してお金を稼ぐしかない。

船を手に入れ、占い師のシャーマンに占ってもらって出発だ。

⊕卵の祈りはアクティの心を動かした

⊕アクティの旅立ちに父親は海図とペルセスを与えてくれた

この世界は、モンスターと戦ってそのキバを集めてギルドショップでお金に交換するシステムだ。道具屋には主に船に関する商品が、武器屋には当然武器が置いてある。強くなりたければ道場に行き、疲れたら宿屋で休むのだがみんなお金がかかる。

ミューム島——学術の島——

MUME

通行証

航海に不慣れなアクティたちは、まずは近場を航海してみることにした。占い師のお告げどおり、東に船首を向けた。海はどこまでも青く、澄んでいた。

しばらくすると、島が見えてきた。ミューム島だ。入口で通行証を金を払って作ってもらい、町の中を探索してみる。この島には学術の島らしく、図書館や博物館がある。さっそく見学に行くと図書館で古文書探しのアルバイトを頼まれた。ちょうどお金にも困っていたところだ、すぐにひきうける。しかし、なかなか目的の勇者の島についての本は見つからない。ふてくされて壁にやつあたりしたら、スゥッと壁に体がのめりこんで行った。中は通路になっていて、奥に部屋があり、目的の本はそこにあった。見つけた本を図書館員に渡すと、この本を読めるドーキー先生にこれを渡してくれと頼まれた。あれくらいのアルバイト料でこき使われちゃたまらんと思いながらも頼みをしぶしぶ引き受けた。ドーキー先生の自宅は島の南側だ。

一方、博物館では大変なことになっていた。陳列室に展示されていた、太陽の石が盗まれてしまったらしいのだ。受け付けの人は大変悔しがっていた。太陽の石を探さないと、ドラゴンのかたき討ちにぜひ必要な勇者の力を借りることができなくなる、と直感したアクティたちは図書館中を探し回ったが、手がかりは何もなかった。

いったん石探しを中断したアクティたちは、ドーキー先生宅を訪れることにした。しかし、家には先生の奥さんだけが残っていた。先生は勇者の島を探索するために出かけた後だったのだ。奥さんの厚いもてなしを受けたアクティたちは、本を届けるために次の島を目指すことにした。船の帆をいいものに取り替え出航。ドラゴンが卵からかえった。早く成長して、目的の達成に力を貸してほしいものだ。

図書館でアルバイトじゃ

お金に困っている以上やらねば

やっとの思いで見つけた古文書

太陽の石は？

盗まれた太陽の石は一体どこにあるのだろうか？

ドーキー先生は？

先生を探して勇者の謎を解明してもらうことが重要だ

アメン島——神殿の島 その1——

アメン島には、アメンという神様がまつってある大きな神殿がそびえ立っている。この町に入るのにも通行証がいる。この貧乏旅に80Gはつらいものだ。

アクティたちは町に入るといきなり変な男に話しかけられた。船の調子を見てやるという。しかし、さっきお金を使ってしまって100Gなんてお金は残っていない。また後で立ち寄ることにした。

道ゆく人はみんな神様にささげものをすることを勧めてくるので、興味半分で神殿に立ち寄ってみた。すると、かなりいばった神官が出てきて、何を捧げるのか聞いてくる。

困ったアクティたちは、町の人の言葉を思い出し、デュセイル島でもらったものを供えることにした。すると手のひらを返したように丁寧な言葉つきになった神官は保護の聖印を渡してくれた。

町の中をぐるりと回ってみたが、ここには太陽の石もドーキー先生も見あたらない。一行は船の改良を待って、新たな目標を探して旅立った。次はどこへ行こうか？

船を整備してくれる大工さん

神殿にお供えものをするといいことがあるらしいぞ

魚つりは大変

タイは食べても売ってもオイシイ魚

航海中にエスケープキーを押すことで、船はイカリを下ろして停泊状態になる。ここでは魚を釣竿でつったり、網で捕ったりできる。釣った魚はイケスにいれて陸に持ち帰ってギルドショップで売ることができる。キバより高く買ってもらえるのでおいしいのだ。他には神殿に捧げてマジックポイントを回復してもらえる。釣竿や網は道具屋で手に入るが、最初のうちはいいものは手に入らない。

そして、魚釣りには体力がいる。すなわちヒットポイントを消費するのだ。1回の釣りで20ポイントぐらい消費するので陸までに出会うモンスターとの戦闘を考えるとあまり何度も釣れない。魚釣りのくわしい人ならわかるが、魚にはよく釣れるポイントがある。このゲームにもその考えは取り入れられていて、ふつうは陸に近い浅瀬になっているところがポイントだ。それから、アクティが父親からもらった海図にも大きめの魚介類の絵が出ているが、その絵のあたりにポイントがあるということを示しているのだ。航海が進むにつれて、イベントで魚を釣ることにもなるから海図はおおいに利用しよう。道具もいいものがほしいね。

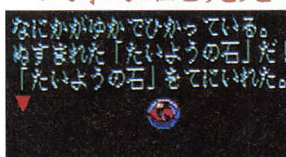
イセエビはとっても重要な魚介類だ

ファング島 ——盗賊の島——

再び海に出た一行は、海流に流されアメン島から東南に位置するファング島に流れついた。これでひと安心、と息をついて船から降りた彼らは、静かすぎる町に疑問をもつ。やっと1人の男を捕まえて話を聞くと、この町は盗賊の町で、町の支配権はやつらにあるらしい。

盗賊の家は町の北にあった。家には2つ入口があり、右のドアから中に入るとすきを狙うかのように盗賊が襲いかかってきた。かなり手ごわいが、何とか倒せた。しかし、この部屋には何もないようだ。さっさと引きあげる。左のドアに入ると、部屋の中央に人がいる。彼は盗賊に復活の薬を作らされていると語った。盗賊が不老不死になっては町はそれこそおしまいだ。

男に頼まれるまでもなく、アクティたちは奥の部屋に進んで行く。幾度かの戦闘で一同、かなりダメージが増えてきた。とくにドラゴンはまだ飛ぶことしかできないから、お荷物でしかない。パンの消費量は増えていくばかりだ。しかも、なぜか要所要所を盗賊はガードしている。統制のとれている証拠だ。親分は相当頭のいいやつにちがいない。

3階に上がると、通路だけになってしまった。おかしい。親分の部屋なら大きな部屋だと思っていた一行は拍子抜けした。その一瞬をついて、敵が攻撃してきた。大男だ。どうやらこいつが親分らしい。だが、全力を振り絞(しぼ)って突撃したかいあってなんとか倒すことに成功した。やつの死体のあとから、なんと太陽の石が出てきた。急いで拾って出口に向かう。が、出口だと思ったところは池のようなところになっていて、いきどまりだった。引き返すと、さっきの人が復活の薬を1つ分けてくれた。よかった/

盗賊におびえる人々

⬆毎日おびえてばかりじゃ大変だ

恐しい盗賊の家

⬆町はずれの大きな家が盗賊の住み家

筋肉モリモリの盗賊

⬆とても強そうな盗賊たちだ。こわい

大事な石を発見

⬆こんなところに石があるなんて……

復活の薬だ!!

⬆ドラゴンが死んでしまってもOK

プレメン島 ——謎の島——

太陽の石をミューム島に届けるつもりで西に向かって進んでいたアクティたちはまた海流の流れに押されて自分の位置を見失ってしまった。とりあえずパンを補給するために島を探してさまよっていると、奇妙な建物のある島に来た。

おそるおそる上陸してみると、イースター島のモアイ像のようなものと、石柱がいたるところに建っている。神秘的な島だ。島を西に進んでいくと、老人が1人で何かを探しているようだ。その老人こそ、探し求めていたドーキー先生だった。先生は古文書を受け取ると、その内容を読み出した……。

この島の名前はプレメン島といい、かつてこの世界に危機が訪れたとき、世界を守った勇者が眠る島なのだ。

古文書の内容にそって歩くと、ピラミッドの中に入ることができた。もちろん、ピラミッドの中にも敵はいる。このごろはドラゴンもすっかり飛行をマスターし、戦闘中も飛び回れるようになり、お荷物扱いされなくなった。危険をおかしてペルセスの飛行を何度も見せたかいがあるというものだ。

ピラミッドの中でついに一行は勇者の霊と対面することができた。勇者は、今回の戦いに参加できないことをわび、代わりに炎のリングを渡してくれた。このリングを戦闘中にアクティが使うことで、やっとドラゴンの武器、火炎の学習ができるようになるのだ。さっそく外に出て試してみる。炎のリング自体の攻撃力は成長したアクティの一撃には遠く及ばないが、ドラゴンの成長のために比較的体力の弱い敵に出会った場合には積極的に使っていかなくてはいけない。まだまだ苦しいドラゴンの教育は続く……。

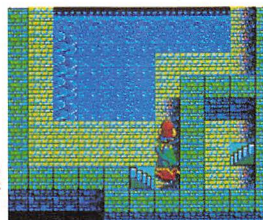
これだけみんなが成長してくるとそろそろセーブをする必要が出てきたようだ。3つの柱がとなりあって建っているところに行けばいい。この場所はどの島にもあるわけではないらしいから、注意が必要だ。

神聖な雰囲気だ

⬆イースター島を思い起こさせる景色

勇者のいわれが……

⬆ドーキー先生の話とはいったい……

謎のピラミッドの中は……

⬆中はこのようになっているのだ

⬆いよいよピラミッドに入って行くぞ

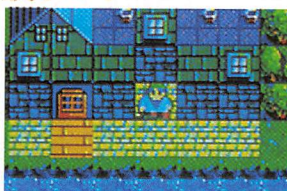
⬆奥のアイテムのようなものは何だ？

テト島——神殿の島 その2——

プレメン島からうまく脱出できたアクティたちは、海流にうまく乗って、テト島までやってきた。神殿がある島はこれで2度目だ。今までの旅の疲れを宿屋でいやし、休息をとった彼らは町に出た。町の中で、たまったお金で防具を買いそろえ、ふらっと外に出てみると、きれいな花が咲いているところへやってきた。そこには1人の少女が立っていた。花をこの島の神、テトに捧げるといいことがあるそうだ。その花の種を川向こうの花屋で配っているらしい。そして種は特殊な泉でしか育たないと彼女はいった。アメン島のようにうまくいけば何かもらえるかもしれない。すぐに花屋に飛んで行くが、泉の場所は教えてもらえなかった。

しかたなく町に戻った一行は町の人々に花について聞いてまわった。そのうちアクティはこの島以外で花がたくさん咲いている場所を思い出した。他に何もなかったが、確かにあんな花を見た記憶がある……。そして

花屋さんと娘さんなの

↑花畑に1人の少女が立っている

↑花屋で花の種をもらうのだ

花を育てろ!!

↑花の成長はかなり早いのだ

彼は島の名前を思いだし、急いで船に飛び乗った。海流を利用しつつ、風を巧みに操って彼はある島に到着した。泉のまわりにはテト島の花と似た花がたくさん咲いていた。すぐに種に水をかけ、土に埋めると種はあっという間に成長し、きれいな花を咲かせた。アクティたちは急いで花を持ち帰った。枯れてしまうと大変だと思ったからだ。

そして花屋に行き、数本を譲り、残りを神殿に供えに行った。

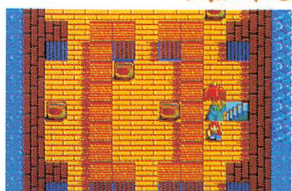
神官は大変喜び、花と引き替えに回復の聖印を与えてくれた。聖印は困ったときに使うと、マジックポイントを消費して奇跡を起こすことができる。マジックポイントの回復は、神殿に行ってお金や魚を寄付することで行われる。武器もかなりいいものを装備して、しかもみんな成長した今となってはあまりひんぱんに使うことはないだろうが、とにかく6つの聖印を集めないことには闇に潜む悪を倒すことはできないのだ。

ありがたい回復の聖印

↑体力回復の効果があるといわれる

ヒューリー島——海賊の島——

この辺の海域にくるとよく出会うのが海賊船だ。砲撃してきたり体当りしてきたりするので1回の戦闘でアクティたちが受けるダメージも大きいのだ。そのかわり1回戦闘に勝てば700Gもの金が入る。

海賊船との戦闘の傷をいやすために一行はヒューリー島に立ち寄った。酒場に行って町の人に酒をおごるのはこの世界のおきてらしいが、いろいろ重要な話を聞けるのでけちけちしてもいられない。話をひととおり聞いてとりあえず町の外に探索に出た。北のほうに小さな村を見つけたのだが、村人の話が通じない。酒場での情報で、島の西に物知りな人物がいることがわかり、すぐに尋ねてみたが、たいした情報はえられなかった。おまけに食べ物まで要求されてしまう始末。彼に必死の思いで釣り上げてきたイセエビを与えると、辞書をくれた。辞書を片手に聞いた村人の話は、海賊が村を荒し回っているという内容だった。

村を救うべく、アクティたちは入江に停泊している海賊船に乗りこんだ！

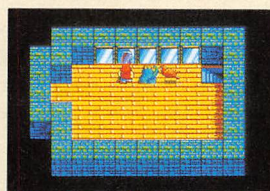
海賊をやっつけると……。

海賊退治するぞっ！

↑海賊船に殴りこみをかけろ!!

↑盗賊よりもっと強い海賊なのだ

この後は……

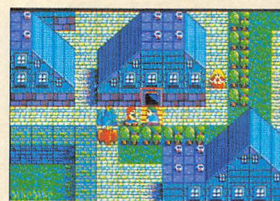
ギルマン島

↑ギルドショップの集まった町をもつ

ヒューリー島のさらに北にはギルマン島がある。ギルマン島はギルドショップが多く建ち並ぶ商業の町だ。店によって物価がまちまちなので、うまく利用すれば経費の節約になる。ここでアクティたちは毛皮の輸出をギルド協会から頼まれることになる。貿易をするには、市役所で貿易許可証を発行してもらわなければならない。アクティたちはさっそく市役所に行くのだが、受け付けをたらいまわしにされてしまう……。

ヌン島は、町が2つもある大きな島だ。島の中央にはヌンの女神をまつった神殿がある。ヌンの女神が、最近鏡をなくして困っているという噂。すぐに探したいのだが、この島にはそれがない。この後は、高速帆船がないと進むことができない、今まで行っていない東の島々に行くことになるだろう。数々のドラマがアクティたちを待ち受けている。ドラゴンは両親のかたきを討てるのだろうか……。

ヌン島

↑2つ町があるにぎやかな島

がんばってくれたまえい!!

中盤のおいしいところを紹介だ!!

Rune Worth 黒衣の貴公子

T&Eソフト
☎052-773-7770
発売中

媒　体	2DD×3 ♪
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価　格	8,800円

ようやくゲームにも慣れてきて、いろんなことがわかってきた。親の敵、レシェル・カロスを討つために主人公の旅は果てしなく続く……。先月にひきつづき熱狂レポートをお送りしたい。

いろんな町を訪ねてみよう!!

親父や仲間を皆殺しにされ、落ちこんでいたおれだが、偶然会ったサイアの王女ミリムっていうやかましいガキにつきあって旅をしているうちに、だんだん悲しみも薄らいできたって感じかな。旅といっても、まだそんなに歩いていないけど、いろんなことがあった。南のガルシアノの町の食通(といえば聞こえがいいが実はただの大食らいじゃないか)のスサノバ公爵には酔った勢いでとんだ疑いをかけられて貸しをつくったり、北の端の港町ウェルトリアで海賊マノイとケンカ(?)の末にマブダチになったりして楽しいこともあった。マノイにはそのあとで何回か世話になったしなあ。

それからこの旅で、今まであいまいだった自分の過去がだんだんわかってきた。おれの魔法の師匠のはずだったペルレスの奥さんがおれのことを知っていてくれた。でも、いきなり王子さまとかいわれてもなあ、なんか実感わかないよな……。

でも、奥さんにはわるいことしたなあ。くっそー!! レシェル・カロスめ!! あいつの悪行(あくぎょう)三昧(ざんまい)ははかりしれない。成人の儀式を控えていたミリムをさらいやがった。町の人の話ではどうやらリファニアにあるサリス城跡で暗殺魔術団「ヴィーフォ」を率いてあやしげなことをやっているらしい。そこに行けばミリムも見つかるだろう。このルーンワースの世界もそろそろ慣れてきたことだし、いっちょ乗りこんでやろうじゃないの!! いきごんで乗りこんだリファニアはおれの本当の故郷だ。先の戦いで城が落ちてから町の人の顔から笑いが消えていた……。警備の目をのがれて、夜を待ちサリス城跡に忍びこんでいくと、中央の祭壇にミリムが横たわっている。やりーっ! と思ったが、まわりを「ヴィーフォ」の連中が囲んでいて簡単には近付けそうにない。やっぱり正攻法で行くしかないと思ったおれはまっすぐにやつらに向かって行った。そして、ついにやつの仮面を割ることができた。が、捨てぜりふを残して(くさいやつ)まんまと逃げられてしまった。逃げ足の速いやつだぜ。

とにかくミリムはサリス王、カナン王のもとに帰った……はずだったがまたおれといっしょに旅することになっちまったし、お供のアルまでついてきちゃって、おれの旅はメチャクチャなことになりそうだ。トホホ。

自分の出生のカギをにぎる人

ペルレスの奥さん、エマリアさん。おれが王子だなんて……

サリス城跡から脱出。カナン王のもとにミリムを帰してやろう。親子の対面

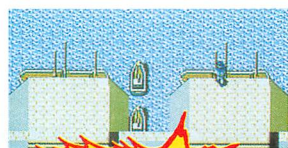
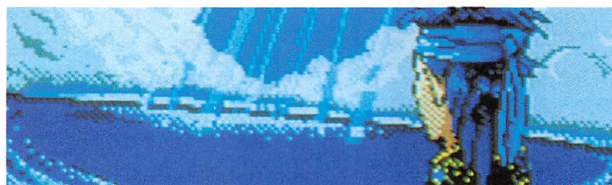
仮面をサータルスで切りさいたが逃げられた

ミランタの町を救え!!

この世界のもう１つの港町がミランタ。沖に浮かんでいるラマスカエルとの交易で成り立っている町だが、いきなり荒れた海のおかげで、船が出せなくて町の人は困りはてている。半年以上、船が出せないなんて、これは何かウラがあるとしか思えない。

物知りそうなじいさんを呼び止めて話を聞くと、この海には伝説があり、海の神を鎮めていた「リカルトの竪琴」を誰かが無断で持ち出してしまったらしい。今はどこにあるかわからない、ということで、おれはすぐにひらめくものを感じ、交易で栄えるテネーベの町に飛んでみた。ここなら、あらゆる物が手に入るだろうと思ったからだ。でも、竪琴のことを知っているやつはいなかった。そこでもう１つの港町ウェルトリアにいってマノイに相談してみた。すると、船の底から出てきた出てきた、竪琴が出てきた// 闇のルートに流れていたんだ。さっそくミランタの町に帰って海に竪琴を投げ入れると、波はおだやかになってくれた。これで、女の子がいっぱいいるというラマスカエルへ行けるぞ// ウヒョヒョ。イテッ／ ミリム、つねるなよお(「なんでそんなに一生懸命だったかわかったわ//」とミリムの声)。うーむ、女って、こういうときには、怖いんだ。でも行かないわけにはいかんのだよな。これも大志のためだ。文句いうなよな、ミリム。しかし、ラマスカエルは本当に楽しみな島だ。

明るい日差しがまぶしい

半年も海が荒れているなんて……

船に乗ってラマスカエルへGO!!

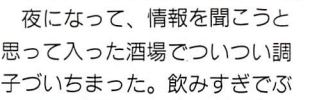
船旅は楽しい。噂のラマスカエルに行ける。女の子がいっぱいでウハウハ

東南アジアの雰囲気だ。北にあるはずなのに

この森の中に何が待ちかまえているのか

ジメジメしたかんじの気持ち悪いモンスター

リファニアで、カロスはこうのたまった。「この装衣はそのサータルスでは切ることはできない。セイルソートでなければな」。そう、セイルソートを探さなければいけないのだった。親の敵を殺るために……。と、暗くなってちゃダメだ。とにかく、ここラマスカエルは今までの町とは全然違った雰囲気を持っている。言葉がちょっとなまっているし(あとで聞いたらバカにされてるだけだった)、町の人は木作りの家に住んでいるし。噂にたがわず、きれいな女の人はいっぱいいるし、おっと鼻を伸ばしているとまたミリムにつねられるからな、気をつけよっと。

夜になって、情報を聞こうと思って入った酒場でついつい調子づいちまった。飲みすぎでぶっ倒れ、プロドウィンをミリムが飲ませてくれて助かったが、飲みすぎには注意しようと心に決めた。でも、いろいろ話を聞くうち、森の奥には何かあるらしいことがわかった。セイルソートかな？ よっしゃ、行ってみっかあ//

中に入ってみると、怪しげなモンスターがいたが、結局何もめぼしいものはなかった。毒の沼はあるし、とんだ食わせものだぜ。プンプン。さっさと帰るにかぎるな。

セイルソートをさがすのだ!!

セイルソートの噂は、いろんなところに広まっていた。あの食い道楽のスサノバ侯でさえ、「あれさえ手に入れば……」と言っているほどだ。物知りのウェーデル山の大ディトゥールによると、ルーンワースの世界に存在する秘剣の中で１番の力を持つのがセイルソートだという。大変なしろものだ。とっとと探してラクしたいぜ。ディトゥールは続けた。「シン・ハン、やつならセイルソートのありかを知っているかもしれない。」シン・ハンってどこにいるんだあ／

ミランタの町の少年に聞いたシンおじいさんにでもきいてみるか。

シン・ハンとは何者?

⬆おお、ここがシン・ハンの家なのか

⬇現れたお邪魔虫はレシェル・カロスだった。いい加減にして

ディトゥールの話に出て来た、シン・ハンと同じ名前の人がラマスカエルにいるということをふと思い出したおれは、彼をさがしてみることにした。セイルソートをはやく見つけなきゃ。

森の帰りに見つけた一軒家はシン・ハンの住み家だった。なんて運がいいんだろう、と自画自賛。家の中に入ってみると、変わった雰囲気のおじいさんが座っている。じいさんは、いろんな話をしてくれた。

話が一段落したところで、じいさんはいきなり家の外に向って言った。「隠れて聞いている人がいるようですね。中に入ってきたらいかがですか」。と、その

⬅何でもわかっている恐ろしいおじいさんだ

声に応じて入ってきたのはなんと、レシェル・カロスだった。「てめえ〜!!」とつっかかろうとしたおれの気勢をそぐように、シン・ハンのじいさんは魔術を使った!! しかし、レシェルをとらえたその魔術は、あろうことかおれまでも金縛りにあわせているのだ。「何でおれが？　どうにかしろよじいさん!!」とおれはたまらず叫んだ。

すると、じいさんはとんでもないことを言い出した。神界へ連れてゆくというのだ。そこにセイルソートがあるという。でも、となりにはカロスがいる。やつはどうするんだ？　と考えているヒマもなく、おれは意識を失っていた。どうなっちゃうの？

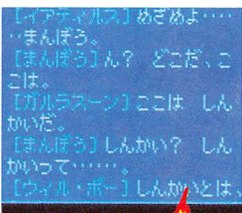
神界に何が待っているのか、おれにはまったくわからない。

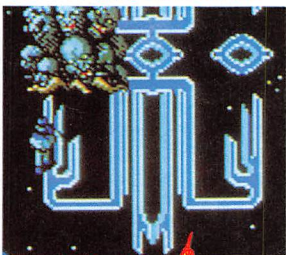
⬅か・か・かなしばりだっ!! 体が動かないよ〜。たすけてくれ

⬅3人の神様はこのルーンワースの創世期から存在している

神々の与える試練

さて、意識を失っている間にどうなったことか知らないが、とにかく頭を起こしてみると目の前に3人の神様が立っていた。ここが神界か。やつらは地上で起こっていることをすべて知っているらしく(神様だから当り前か)、おれがここに来た目的も知っていた。そういえばじいさんとカロスの野郎はどうしちまったんだろ？　まさか、じいさんがやられたんじゃ……なんてことを悠長(ゆうちょう)に考えているヒマはなかった。

イアティルス、ガルラスーン、

⬅神界に来たことがまだよくわかっていない主人公

ウィル・ポーの3人の神様はこのルーンワースの世界に渦巻く野望の正体について、そしておれのこれからの使命についてゆっくり語り始めた。今まで悪の限りを尽くし、親玉だと思っていたバハマーン帝国の女帝オールマムは実はだれかに操(あやつ)られているらしい。そいつを倒さないかぎり、この世界には平和は来ないのだ。ま、平和だろうがなんだろうが山賊の知ったこっちゃねえ、と昔のおれならつっぱ

⬇ガイコツの攻撃をうまくかわすのだ

ねていただろうが、旅の中で人々の苦しむ姿を見てきた今、神様の言うことがすんなり聞けた。だけど、神様は素直にセイルソートを渡してくれなかった。おれがセイルソートを扱うにふさわしい人間かを見定めるんだと。迷惑な話だぜ。

いきなり最初はデカキャラが襲ってきた。ガイコツのかたまりだ。しかも、ガイコツが分離して回転しながらこっちに迫ってくる!! だがこっちも負けちゃいない。すばやくガイコツの輪の中に入りこんでなんとか倒せた。お次はこの世界について

⬆質問は完璧に答えなければダメ

の問題について答えなくてはいけない。めんどくせーな。ま、博学のおれとしてはこんな問題はオチャノコさいさいってことで、あっという間にクリアできた。そして、最後はなんとミリムがおれに向って攻撃してくるじゃないか!! まてよ、お前本気か？　どうしようもねーぜ!! おれは覚悟を決めて目を閉じた。「ドカッ」という音がして、目を開けてみるとそこは天国じゃなかった。神様も意地が悪いぜ。とにかくおれはセイルソートを持ち帰ったってわけさ。

⬆いくらなんでもミリムを殺すなんて

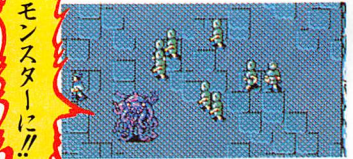
怒れ！ 宮殿に乗りこむぞ!!

いきなり衛兵にみつかってしまった

さて、ラマスカエルから帰ってきたおれは、そろそろ本腰を入れてオールマム退治に乗り出した。さあ、敵の根城を偵察に行こう。入口からそっとのぞくと、いきなり衛兵に呼び止められた。「おい、そこで何をしている／」「ちぃ／　しまった／」おれはあわててセイルソートを振った。すると、衛兵はバタバタ倒れた。ラッキー／　そうだ、この技をセイルソート・フラッシュとしよう。お、また衛兵だ。セイルソート・フラッシュ／はは、ラクラクだじぇ。

そろそろひきあげよう、と思っていると、敵がどんどん増えてくる。逃げるが勝ちだ／　と逃げた先に椅子に座った女王らしき人影が。オールマムだ。そばにいるのは親衛隊だろう。

女王の命令で、親衛隊のやつらが襲いかかってきた。動きが素早い／　ザン・リクシュで傷をいやしながらおれは戦う。

やっと親衛隊を１人残らず倒し、オールマムにつめ寄ったが、やつはひるむそぶりもみせず、呪文を唱えはじめた。そして、やつの姿が消えたとき、おれの背後には倒したはずの親衛隊の野郎どもが襲いかかってきていた。あわててかわし、よく見てみると、見なれないモンスターがいる。オールマムが変化したらしい。おれは親衛隊のしつこい攻撃をかわしつつ、モンスターに向ってセイルソートを振りかざした。そして何回かセイルソートがモンスターの体を切りさくと、やつは絶叫をあげて消滅してしまった。

やつが消えたあと、あたりの景色が変わっていることに気がつくのにはあまり時間はかからなかった。

ここはどこなんだ／

バハマーンの力に頼り過ぎたオールマムはモンスターになってしまった

女王オールマムとその親衛隊だ

オールマムはモンスターに

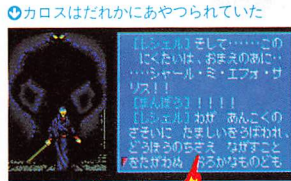
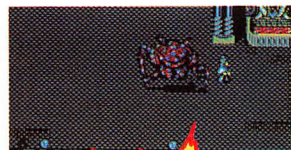
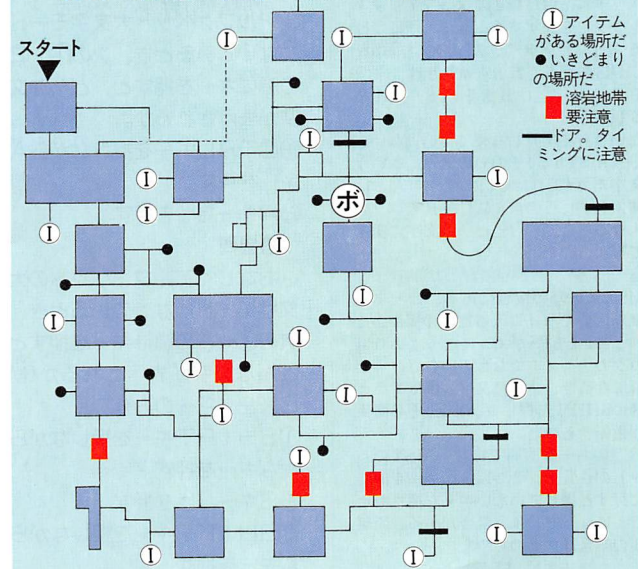
親衛隊も復活してしまった

コントラバル大迷宮は大変なのだ

カロスはだれかにあやつられていた

溶岩地帯は歩くとダメージがでかい

セペスマイダの呪文でコントラバル大迷宮にいることがわかった。溶岩やドアに苦しめられながら、奥に進むおれの前にまたレシェル・カロスが現れた。しかし、今までと様子が違う。やつはとんでもないことを言いはじめた。カロスはおれの兄貴だというのだ。そんなバカな!!　動揺の隠せないおれのすきをついて、やつは攻撃をはじめた。おれにまっすぐ向ってくる、もやのような弾とあたりにまきちらす弾はかなり強い。そして倒したやつの口からはもっと衝撃的な話がこぼれはじめた……。

正気に戻ったカロスは重要な話を……

大迷宮はマッピングしないとかなり苦しい。溶岩のところは通過しなくてもボスの所までいくことができる。アイテムを取りたい人はザン・リクシュをたくさん持っていくしかないね。この迷宮のあとにはコントラバルタワーが待っているぞ。

CTRL+A　コントロールコードの1つで、キャラクタコードは1。コントロールコードとは、キャラクタコード0～31の特殊な「キャラクタ」(文字ではなく、電気信号＝符号としてのキャラクタ)で、画面を消去したり(CTRL＋L)、カーソル以降の文字を消去したり(CTRL＋E)、ビープ音を鳴らしたり(CTRL＋G)、いろいろなことをしてくれる。そのなかでもCTRL＋Aは変わり種で、グラフィックヘッダという符号を入力するものだ。グラフィックヘッダは、「月」などのグラフィックキャラクタを表示するときに、頭につけるキャラクタで、たとえば「月」をCHR$を使って表示するときは、
PRINT　CHR$(1)+CHR$(65)
という形で実行しなくてはいけない。CHR$(65)そのものは「A」という文字だが(これはCTRL＋AのAとは関係ない)、そのまえにCHR$(1)を入れることで、「月」という文字に変えてしまうのだ。

SHIFTキーを押しながらかなキー　MSX2以降の機種にある、ローマ字かな入力モードに入るための操作。このとき、CAPSがオンになっていればカタカナ、オフになっていればひらがなになるが、さらに文字が確定するときにSHIFTを押していると、その関係が逆転するのだ。

3つのキーを同時に押す　MSXのハードの性質上、3つ以上のキーを同時に押すと押していないキーが押されたことになってしまう場合がある。問題3の結果は、そのためだ。

まぶたのMSXにきいてみよう

たとえば、知らなかった人にはわりとショックなキー入力のクイズから話をはじめよう。MSXで試したりせずに、頭のなかだけで考えてほしい。

・第1問

アルファベット大文字モードになっているとき、次の①、②の順にキーを押すと、どんな文字が表示されるか。

①CTRLキーを押しながらAキーを押す
②Aキーだけを押す

・第2問

おなじくアルファベットの大文字モードになっているとき、次の①～③の順にキーを押すと、どんな文字が表示されるか(MSX2／2+のみ)。

①SHIFTキーを押しながらかなキーを押す
②Sキーだけを押す
③SHIFTキーを押しながらAキーを押す

・第3問

次の3つのキーを同時に押すと、どんなことが起きるか。
CTRLキー、SHIFTキー、スペースキー

答えは、このページの最後に書いてある。

こういうクイズは、MSXに電源が入っていればすぐにわかるわけだが、そういう「実験」をせずに頭のなかだけで答えを探ってみると正解にいたらなくてもなにかが見えるのではないかと思う。

そのなにかとは、MSXを擬人化していえば、MSXの「精神構造」のようなものだ。

MSXの精神構造は、人間のそれと本質的にちがう。人間は、あえていえば神が作った知的システムだが、コンピュータは古いことばでいえば「人工知能」のシステムだ。その「人工」のぶんだけ、不自然なところ、むだな部分がときどきある。

問題1～3の現象は、その1例だ。役にたつかたたないかはべつにして、少なくとも設計した段階ではそういう「機能」は計算に入れていなかっただろうと思われる。なぜなら、具体的にそのことが書いてあるマニュアルは存在しないからだ。

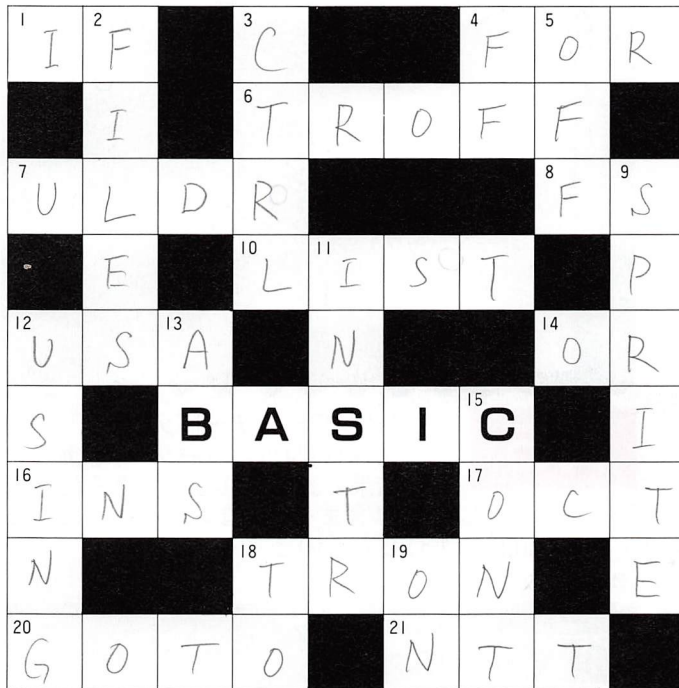
こういう不思議な現象などを含めて、MSXに関するクイズを作ってみた。なぜいまクイズなのかと問いつめられると、なんとなく春だからとしかいいようがないが、最初はクロスワードを渋茶でもすすりながら解いてウォーミングアップしてじっくりとりくんでみてほしい。

では、問題1～3の答えを書く。あとで、MSXの電源を入れて試してみよう。

問題1→「月」
問題2→「さ」(ひらがな)
問題3→CLSが起こる

MSX非公式模擬試験問題A

問1

【クロスワードパズル】X軸(横)方向のカギとY軸(縦)方向のカギにふさわしいことばで下図の空欄を埋め、クロスワードパズルを完成しなさい。1マスにアルファベット1文字が入る。また、登場することばは、MSX、またはBASICに関するものだけで構成されている。

X軸方向のカギ

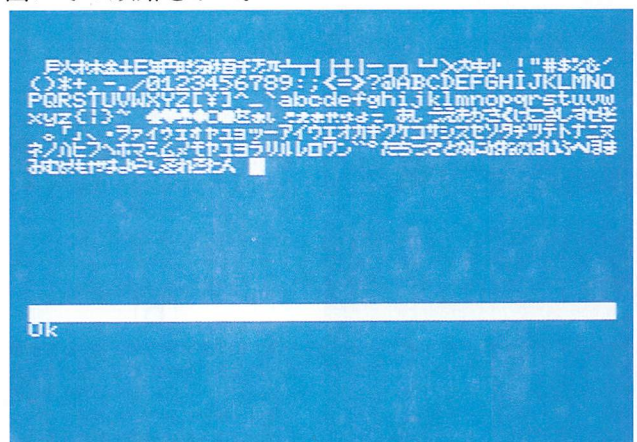
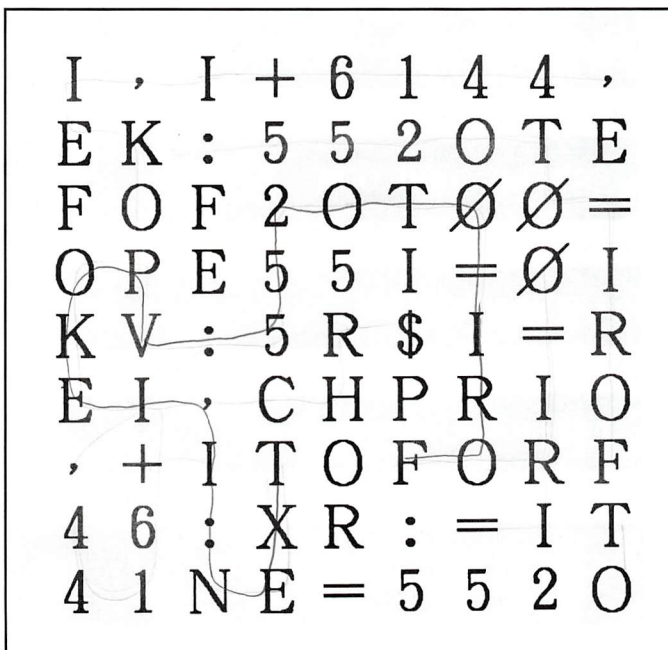
●1＝ある国会議員がアメリカで電話をかけて「もしもし」のかわりにこれを2回いったという、笑い話がある
●4＝TO、NEXTとチームを組んでループを作る
●6＝X軸方向の18番のコマンドで入ったモードを解除するコマンド
●7＝DRAW文のデータとして読むと「上左下右」。四角をかくGML
●8＝パナソニックA1シリーズの機種名にはかならずこの2文字が付く
●10＝リストを表示するコマンド
●12＝BASICの生まれた国
●14＝どちらかが真なら結果が真になる論理演算子
●16＝文字と文字のあいだに新しく文字を追加するときに使うキー
●17＝もともと8という意味。このあとに$とカッコをつけると数値を8進数表記の文字列に変換する関数になる
●18＝このコマンドを実行しておいて、テキストモードのプログラムを実行すると行番号がずらずら出てくる。
●20＝もともと「〜へ行く」という意味。後藤さんではない
●21＝パソコン通信をするときにおせわになる巨大企業。むかし公社だった

Y軸方向のカギ

●2＝ディスクに入っているプログラムなどの一覧表を表示させるコマンド
●3＝このキーを押しながらGキーを押すとビープ音が鳴る
●4＝&H___のキャラクタコードを持つキャラクタはカーソル
●5＝このことば単独ではBASICに現れないが、SPRITEやINTERVALと組み合わせて出てくる
●9＝もともと妖精という意味。細かい動きが得意
●11＝ある文字列の何番目に指定した文字列が登場するかを判定する関数
●12＝PRINTと組み合わせて、文字の表示の仕方を決める
●13＝たとえば5から7を引いたときでも答えを2にしてしまう関数
●15＝やめたとちゅうから再開するコマンド。市販のゲームソフトには通用しない
●18＝もともと、「〜へ」という意味。FOR〜NEXTループやCOPY文に出てきて、行き先を表す
●19＝Y軸方向の5番のことばとは反対の意味を持ち、INTERVALやSPRITEなどのほか、GOTOやKEYなどとも組み合わせられる

問2

【ワードメイズパズル】画面中央下部付近で、ある文(※注参照)を実行したところ、写真のように画面上部に文字がずらりと表示された。下図のある文字から順に縦横斜めの8方向いずれかに文字をつないでいけばその文ができあがる。図にその順路を示せ。

I	,	I	+	6	1	4	4	,
E	K	:	5	5	2	O	T	E
F	O	F	2	O	T	Ø	Ø	=
O	P	E	5	5	I	=	Ø	I
K	V	:	5	R	$	I	=	R
E	I	,	C	H	P	R	I	O
,	+	I	T	O	F	O	R	F
4	6	:	X	R	:	=	I	T
4	1	N	E	=	5	5	2	O

↑中央付近である文(写真では白く隠されている)を実行すると上部にずらりと文字が

※注　その「ある文」は、3つのステートメントを2つのコロン(:)でつないだもの。文字数は総計で25文字。また、カンマ(,)を1個含み、スペースを含まない。

MSX非公式模擬試験問題B

問3

【打ちこみミス発見パズル】右の画面は、左のリスト1(MSX2/2+用)を一気に打ちこんだばかりのところ(LISTによるリスト表示はまだしていない)だが、打ちこみミスが6か所ある。リスト1と写真とでくいちがう文字を、リスト1上で丸で囲んですべて示せ。

■リスト1

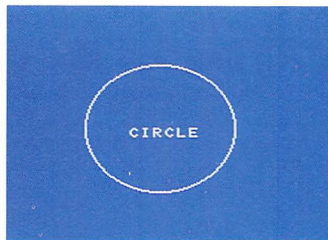
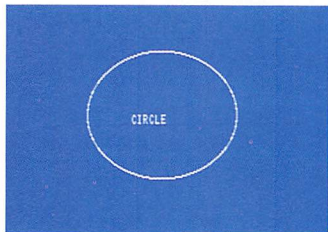
```
10 COLOR,0,0:SCREEN6,3
20 SPRITE$(0)=STRING$(32,255)
30 COLOR=(1,7,0,0):COLOR=(2,0,7,0):COLOR
=(3,0,0,7)
40 LINE(50,82)-(113,113),1,BF
50 PUTSPRITE0,(25,49),1,0
60 PUTSPRITE1,(25,113),7,0
70 LINE(114,82)-(177,113),2,BF
80 PUTSPRITE2,(57,49),2,0
90 PUTSPRITE3,(57,113),6,0
100 LINE(178,82)-(241,113),3,BF
110 PUTSPRITE4,(89,49),3,0
120 PUTSPRITE5,(89,113),14,0
130 GOTO130
```

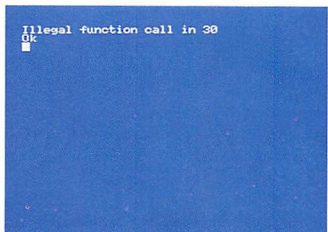
```
10 COLOR,0,0:SCREEN6,3
20 SPRITE$(0)=STRING$(32,255)
30 COLOR=(1,7,0,0):COLOR=(2,0,7,0);COLOR
=(3,0,0,7)
40 LINE(50,82)-(113,113),1,BF
50 PUTSPRITE0,(25,49),1,0
60 PUTSPRITEl,(25,113),7,0
70 LINE(114,82)-(177,113),2,BF
80 PUTSPRITE2,(57,49),2,0
90 PUTSPR1TE3,(57,113).6,0
100 LINE(178,82)=(241,113),3,BF
110 PUTSPRITE4,(89,49),3,0
120 PUTSPRITE5,(89,113),14,0
130 GOTO13O
█
```

【RUNの結果】下のリスト2(MSX2/2+用)を実行したあとの画面状態を(a)～(c)のなかから選べ。

■リスト2

```
10 COLOR 15,4,7:SCREEN 0:WIDTH 80:PRINT"
CIRCLE IS COMING! CIRCLE IS COMING!":FOR
 W=0 TO 500:NEXT
20 SCREEN2:OPEN"GRP:"AS#1
30 WIDTH 40:DRAW"BM100,100":PRINT#1,"CIR
CLE":CIRCLE (120,100),50
40 GOTO 40
```

選択肢

一瞬、縦長の文字で「CIRCLE IS COMING! CIRCLE IS COMING!」と表示して、円とそのほぼ中央に「CIRCLE」という文字を通常の文字で表示する

(b)

一瞬、縦長の文字でメッセージを表示し、円を表示するまでは、(a)とまったくおなじだが、円のなかに表示される文字は、最初に表示されたメッセージとおなじような縦長の文字である

(c)

一瞬、縦長の文字で「CIRCLE IS COMING! CIRCLE IS COMING!」と表示してから、写真のようなエラーメッセージを出して停止する

問5

【ダイレクトステートメント】(a)～(g)の文(白い四角はカーソル)を実行した結果、表示される文字をそれぞれ答えよ。ただし「Ok」は含まない。なお、それぞれリセットした直後に実行したものとする。

(a)

```
PRINT HINT█
```

(b)

```
PRINT &B1010█
```

(c)

```
SCREEN 1+1=2█
```

(d)

```
SCREEN E=NOTE█
```

(e)

```
DEFUSR=342█
```

(f)

```
DEFFNA=RND(1)*6+1█
```

(g)

```
Mマカ゛モオモシロイケト゛=100:Mファンハモットオモシ
ロイ!=80:PRINT テ゛ハ、Mファンハナンテンカナ█
```

電源を入れて解答と解説

問1 下図(問1)のとおり。

問2 下図(問2)のとおり。ちなみに、全文をしるすと「FOR I=ØTO255:VPOKE I, I:NEXT」となる。人によっては、VPOKEの直後のIに「+6144(16進数にすると&H18ØØ)」が入るはずだと思った人もいるかもしれないが、それはSCREEN1での話。この写真をよく見ると横の字数は40字だし、文字も6ドットぶんしか表示されていないので、SCREEN0だとわかる。この文は、SCREEN0のパターン名称テーブル(VRAMアドレスは0からはじまる)に、0~255を書きこむことで、グラフィックキャラクタを含む全文字を表示しているのだ。

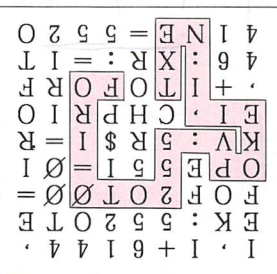
問3 ちがっているところは、①行30の右端から6文字目の「:」(「;」に打ちミス)②行60のPUTSPRITE1の「1」(小文字の「l」に打ちミス)③行90のPUTSPRITEの「I」(数字の「1」に打ちミス)④おなじく行90の右端から4番目の「,」(「.」に打ちミス)⑤行100の真ん中付近にある「ー」(「=」に打ちミス)⑥行130の最後の「Ø」(アルファベットの「O」に打ちミス)

ところで、打ちこみミスを修正して、このリスト1を実行すると、右下のような画面になる。このプログラムは、パレットコード(いわゆるカラーコード)が0~3しかないはずのSCREEN6で10色を表示するものなのだが、くわしくは右の傍注参照。ただし、SCREEN6は、SCREEN7が使える機種(ほとんどのMSX2が使える)では実用的価値が薄い。

問4 (c)。つまり、エラーになる。(c)を選んだ人にさらに問いたい。エラーは行30のどの部分で出たのか。次の①~③のなかから選べ。①WIDTH文②DRAW文③PRINT#文。答えは、②。DRAW文以降を行31、32にわけたうえで実行してみるとわかる。

しかし、じつは、エラーの原因を作っているのはWIDTH文で、じっさい行30のWIDTH文を削除するとエラーは出ずに(a)の画面になる。妙な話だ。

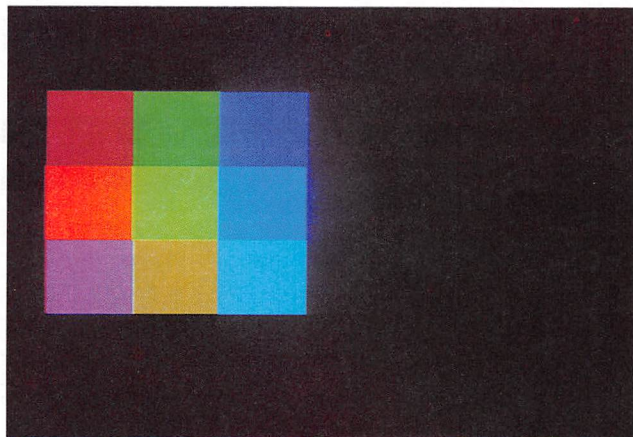
じつはこのエラーのもうひとつの原因は行10にある。これとおなじ現象を、3月号のファンダムに掲載した『BATTLE SHOOTING』の「恐怖のWIDTHを発見」というカコミで紹介しておいたが、記憶に残っていただろうか。

問5 (a)「Ø」、次の行に「Syntax error」⇒変数Hの内容(0)を表示したあと、INTという予約語が直接続くためエラーになる。(b)「5」、2文字あいて「Ø」⇒2進数&B1Ø1を10進数で表示したあと変数Oの内容(0)を表示。(c)「Illegal function call」。⇒関係演算式「1+1=2」の値は−1になるため、SCREEN−1を実行しようとしてエラーになる。(d)なにも表示しない(SCREEN0を実行して画面をクリアする)。⇒関係演算式「E=NOTE」の右辺は否定の論理演算子が変数Eについている形。EがEの否定に等しいことはないので、この関係演算式の値は0。したがってSCREEN0を実行する。(e)なにも表示しない。⇒この文はキーバッファクリア(先行入力をカットする)をUSR関数に定義するもの。(f)「Illegal direct」⇒DEFFN~は、プログラム中でのみ使用できるステートメントで、ダイレクトモードで使用しようとするとこのエラーが出る。(g)「1ØØ」⇒プログラム中でもそうだが、REM文やDATA文、文字列以外でのひらがな、カタカナなどは完全に無視される。だから、この文は、「M=1ØØ:M!=8Ø:PRINT M」とおなじことになる。だから、「1ØØ」が表示されるのだ。数値変数は、初期状態では「%」、「!」、「#」(それぞれ、整数型、単精度型、倍精度型)の型宣言文字をつけないと倍精度型とみなされるため、変数Mは倍精度型変数、M!は単精度型変数として別々にあつかわれるのだ。

ちなみによく見られる「DEFINTA-Z」はA~Zではじまる数値変数全体について整数型宣言をするという意味だ。

■問1

■問2

SCREEN6 SCREEN 6は、パレットコード(いわゆるカラーコード)が0~3しか使えないことになっている(マニュアルをよく読むとどこかに書いてあるはずだ)。じっさい、前景色、背景色の指定に4以上の数値を使っても、自動的に4で割ったあまりをかってに計算して、その数値で色を表示している。しかも、初期状態では、パレットコード0は透明、1は黒、2、3は明るさのちがう緑で、ほとんどなんの色気もない。SCREEN 2以上のプログラムをSCREEN 6に変えて走らせてみると色気のなさがよくわかる(SCREEN 7のプログラム以外は左右のサイズも変わる)。そこで、COLOR=~でパレットを変更するほかないのだが、じつは 周辺色(画面の枠の外にある色)やスプライトだけは、4つのパレットコードのうちから2つをシマ模様に組み合わせて10色ぶんを表示することができるのだ。
リスト1は、パレットコード1~3を赤、緑、青に変更して中段にLINE文のボックスフィルでパレットコード1~3の四角をかき、上段と下段にそれぞれの色の組み合わせ(0~3から異なる2つを取る組み合わせで6とおり)でスプライトを表示している。これで9色。残りはバックの透明(0)だ。じつは透明色もある方法でパレット変更できるが、ここでは手抜きした。
ところで、スプライト(周辺色もおなじ)のパレットコードはふつうのコードではない。ここの数字は2進数2桁を2つ組み合わせたものなのだ。
たとえば、スプライト面番号0の色は1だが、2進数4桁にすると、&BØØØ1。2桁ずつ取ると、0と1。そこで、このスプライトの色は透明(ここでは黒とおなじ)と赤のシマ模様になり、暗い赤に見える。2進数4桁にしたときの上位2桁がグラフィック座標の偶数番目の色を指定し、下位2桁が奇数番目の色を指定しているのだ。

恐怖のWIDTHを発見 3月号のファンダムのくりかえしになるが、SCREEN 0、WIDTH41~80のテキストモードで始まるプログラムでは、WIDTH40以下を実行すると、そのときのスクリーンモードがなんであってもSCREEN 0にもどってしまうのだ。だから、リスト2の行30のWIDTH40でSCREEN 0になり、DRAW文でエラーになるわけだ。

↑4色しか表示できないSCREEN 6で10色表示

ゲームするもの寄っといで、今月も大技、小技がめじろ押しの

ゲーム十字軍

今月のトビラ

今月は左のイラスト(徳島県/熊尾徹)を元にしてBIT²のW氏にグラフサウルス(SCREEN8)で描いていただきました。ところで、「こんなCGを描いてほしい」というアイデアがあったら十字軍まで送ってください。イラストでも文章でも受けつけています。採用された人にはCGのデータディスクと撮影したフィルムをお送りしています。来月号からいよいよBIT²のCG講座(仮称)がはじまります。テーマは「かっこよく描くメカもの」です。メカものの極意を学び取って友達に自慢しよう。

◆◆◆◆新コーナー タイトル未定◆◆◆◆

ちょっと聞いてください わたしの学校は、全校で53名という超小さい学校です。そのせいか、MSXを持っている人はいません。ゲームやプログラムの情報なんかを話したりできません。今、Mファンをたよりに、ゲームを作っています。でも、なかなかできません……。13歳の女の子にはプログラムを組むのはムリでしょうか?(長野県/柳原葉子・13歳)アンケートハガキ。☆Hさんという女の子は最近「仕事ができるようになった」と評判がいい。入社したてのころは、顔から火がでるような失敗がたくさんありました。プログラムも失敗をくりかえして上達していくものです。

ゲームのぞき穴

■ファイナルファンタジー

迷ったときでも大丈夫 全体マップで指先確認

フィールド上を歩いているときに、リターンキーかジョイステックのBボタンを押しながら、〔SELECT〕を押すとフィールド全体のマップが見られます。そして、うれしいことにパーティの現在地がすぐ、わかるように十字の印が点滅してくれるのです。

(長崎県/RPGマニア・14歳)

↑なかなかきれいな全体マップだな。これがあれば迷子になんかならないぞ

☆この情報はファミコン版にもあった技なのだ。マイクロキャビンさんは、律儀にもこんなところまで移植しているのだ。おつかれさまでした。

毎度、毎度のミュージックモードを発見した

ファイナルファンタジーのミュージックモードを発見してしまいました。やり方は、まずゲームをクリアしてエンディングを最後まで見ます。すると、「THE END」と出てきます。それから〔CAPS〕を押すと音楽が止まるので、カーソルキーの下を押すとミュージックモードがはじまり、カーソルキーの上下で曲が変わります。

(新潟県/小坂佳司・14歳)

↑ゲームの感動が伝わってくるようだね

☆ミュージックが非常にナイスですねーと評判のこのゲーム、クリアして感動の嵐に包まれたあとに、この技でもう1回感動するのだね。うーん、なんてぜいたくなんでしょう。ちなみに全部で21曲あるぞ。

■プレイボールⅢ

Rチーム対Oチームが Oチーム同士の対戦に

対コンピュータ戦で、プレイヤーはRチームをCPUはOチームを選ぶ。するとRチームのデータがOチームになっている。

(高知県/松原仁志・15歳)

↑Rチームのデータに変化はない

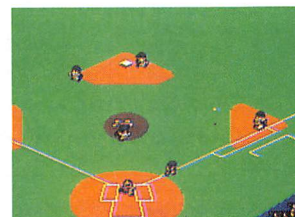
↑ごくふつうにRチームとOチームを選ぶ

↑Rチームの投手がムラノタになっている

キミはスピードを選ぶかサウンドを選ぶか?

〔P〕を押しながらプレイボールⅢをたちあげると、な、なんとFM音源だったサウンドがPSG音源になってしまう!(ここからがスゴイ)さらに、送球のときなどのスピードが、PSG音源のほうが格段に速くなってるのだ。ただ残念なことに、この技はバックネットから見た画面でしかできないのだ。

(高知県/松原仁志・15歳)

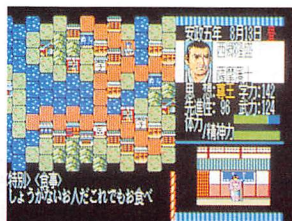
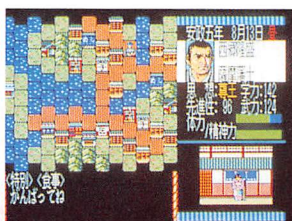
☆本当にこのゲームのスピード

↑スピード感バツグンになるのだな

はムチャクチャ遅いので、これはとてもうれしい技なのだ。たしかにFM音源にくらべると、PSG音源のサウンドはやや貧弱だけれど、気になるほどではない。サウンドとスピード、キミならどっちを選ぶ?

今月のプレゼント ゲームはドラゴンナイトの松井利裕。テレカはRPGマニア、小坂佳司、松原仁志、コロボックルじゃないよ、シリアス・ポーズ、高木正信、荒井盛雄、鈴木隆之、福井直記、青山格、西部労働レストラン、とイラストの採用者全員に。

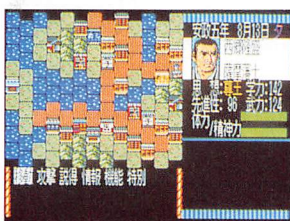
維新の嵐

ただ飯食って精神力を回復なんて……すごい

どこの飯屋でもいいのですが、並の食事さえできないというくらいお金がないときに、食事をしようとすると、ごくまれに「しょうがない人だねえ、これでもお食べ」といわれて、なにか(残飯かもしれない)を食べさせてもらえます。そうすると、少しだけ精神力が回復するのです。

(福島県／コロボックルじゃないよ・?歳)

☆説得を繰り返して精神力が低くなったときにお金がないと本当につらい。そんなときはこの技が実にありがたい。でも、可能性は鉱山で金を発見するのと同じくらいだったりするのだ。

お金がなくても食べさせてくれるうえに

こんな優しい言葉まで……

おおっ、精神力が回復しているぞ

アレスタ2

これはとても便利だ！ステージセレクト発見

あの超難解ゲーム、アレスタ2でハマっている人も多いと思うが、このウル技を使えば苦手なステージを飛ばして、いきなりステージ8からはじめられる。

まずゲームディスクB、これを入れよう。そのまま武器選択の画面になるまで、待っている。そして武器選択の画面になったら、〔SELECT〕を押したまま、カーソルキーまたはジョイスティックの上か下を押そう。すると「INFORMATION」と書いてある右横に数字がでるんだ。これがステージナンバーで、カーソルキーの上下で1から8まで選べるんだ。これで好きなステージからはじめることができるぞ。

(三重県／シリアス・ポーズ・16歳)

☆これでクリア間違いなし。

この画面で、ステージセレクトできる。1から8まで選べるぞ

これはステージ8。いきなりかなりハードな攻撃をしかけてくる

イースⅢ

イースⅢで不思議な隠しメッセージを発見！

イースⅢで隠しメッセージを発見しました。オープニングディスクを立ちあげて、ユーザーディスク作成モードにします。そして「SET USER DISK」のメッセージが出たら、リセットして、BASICを起動し、つぎのプログラムを実行します。FOR I=&H9924 TO &H9A8D:PRINT CHR$(PEEK(I));:NEXT⏎

(千葉県／高木正伸・16歳)

このメッセージが出たらリセットしよう

どこかで見たような人の名前が見えるね

ルーンワース

お金に困ったときにはこんな技があるのだな

ルーンワースではよろず屋で売れるアイテムを全部売ると、売れないアイテムも売れます。

(富山県／荒井盛男・13歳)

持てるだけ持ってアイテムを売ると……

売れないはずのアイテムまで売れる

しかもアイテムが2つに増えたりする

◆◆◆◆新コーナー タイトル未定◆◆◆◆

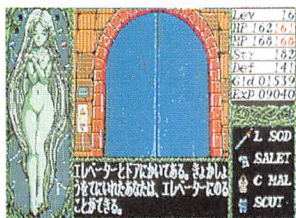
どうも、初投稿です　世間の話題はドラクエⅣだとかファイナル・ファンタジーⅢみたいですが、ファミコンをやめた私にとっては無縁です。でも、この2本はぜひやりたくてたまりません。いきなり話も態度も変わりますが、この場をかりていわせてもらいます。「やい、エニックスとマイクロキャビン！　はやく、ドラクエⅢとⅣとＦＦⅡとⅢを出しやがれ。もちろん、2／2＋専用でだぞ。期待しているんだぞ。出さなかったらな……どうにもならんが、はやく出せ」ふう、疲れた。こういう態度はよくありませんが、まあいいかな。(青森県／スペースランボー・13歳)☆正直いってドラクエはムリでしょう。

◆◆◆◆新コーナー タイトル未定◆◆◆◆

いやー、だまされた！ 『ファミスタ』ですよ。あんなにできが悪いとは……。Mファンも Mマガもそろって、ほめやがって！ 高い金出して、あの内容じゃもうやってられへん。もう2度とパッケージを開けることもないでしょう。あーくそっ！ むかついてきた。しっかりせーよナムコ。ドラスピも絶対買おうと思っていたが考えるで。(大阪府／小島智志・21歳)アンケートハガキより。☆趣味が東欧情勢について考えるという小島くんのようにだまされたゲームをお持ちの方はこのコーナーあてに送ってください。

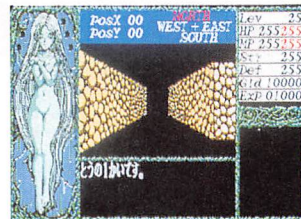
■ドラゴンナイト

ほんのわずかだけど時間短縮ができる技だよ

まあ、ノンキな人には無縁な技なんですけど、ドラゴンナイトでエレベータに乗るときに、正面からエレベータに乗ると、エレベータのグラフィックが表示されて、乗るまでに結構時間がかかるのです。そこで後ろむきに乗ればこのグラフィックは表示されないので、多少時間が省けるという不精技でした。

（滋賀県／松井利裕・17歳）

↑この絵を表示する時間が省けるわけだ

いきなりレベルが255からはじめられるのだ

左の技のほかにも、ウル技を見つけたので送ります。えっと、内容はですねぇ、〔CTRL〕と〔SELECT〕を押しながら立ちあげるだけです。えっ、効力ですか？ それはですねぇ、レベル255、HP255、MP255、STR255、DEF255、GLD10000、EXP1000でゲームをはじめることができるのです。すごいでしょ！ でも武器などのアイテムはいっさい持ってないので武器屋でひととおりそろえなくちゃ。

（滋賀県／松井利裕・17歳）

↑右側のステータス表示を見よ！

■サーク

サークにまたしても100回技が発見されたぞ

ネムヌの町にいるユーイにお兄さんからのメッセージを伝えてから、100回会うと10000ゴールドもらい「もうこないでください」といわれますが、じつは何回でもできるのです。

炎の砦にいるレイチルの父にクスリをもらってから「はやく行け!!」というのを無視して100回くらい話しかけていると、自分がとり残されて、レイチルの父が帰ってしまいます。

（神奈川県／鈴木隆之・16歳）

↑なんだかユーイからお金を脅しとったようで、気持ちがいい

↑レイチルの父が帰ったということは自分は脱出できないということか？

■クリエイティブツールⅡ

やっぱりきれいな2＋の自然画2点の紹介だ

まず、はじめにBASICを立ちあげてからクリエイティブツールⅡを本体に入れます。そして、RUN”SPIC12.BBB”⏎と入力すると、2種の自然画を交互に表示します。

この技は、ソニーのHB－F1XVを買うとついてくるクリエイティブツールⅡが必要なので、HB－F1XVユーザー以外の人は、ごめんなさいね。

（愛知県／青山格・14歳）

☆ちなみにWSXでも動いたよ。

↑この鳥ってクジャクですよね？ 違う？

↑これは、どこをどう見てもコアラだな！

■レナム

この技を使えばお金を無限に増やせるのだ！

レナムでお金を無限に増やす方法を見つけました。まず、武器屋に行き、いちばん値段の高い物を買います。そして、買った物をすぐに売ってしまいます。「はい」「いいえ」の選択がでますが、画面下のSTATUSを選んで、ステータス画面にします。それから物を売れば、売ったはずの物がまだ手元にあるのです。あとはこれを繰り返せばいいわけです。

（兵庫県／福井直記・18歳）

↑ステータス画面にしてから売ると……

↑売ったはずの物が、まだあるのだ

■ピーチアップ2

ナースアカデミーを途中から遊べる技なのだ

ピーチアップ2の「ナースアカデミー」で、好きなところからはじめられる方法を見つけました。やり方は、まずBASICを立ちあげてから、ディスクを入れます。そして、LOAD”UMIUSHI.BAS”,R⏎と打ちこみます。すると、9個のファイルが画面に表示されるはずです。表示されましたか？ あとは、その表示されたファイルネームを実行すればいい。RUN”NA?.BAS”⏎(?には、1～9の数字を入れます)と打ちこめば実行されます。これで、好きなところ(といっても10か所のポイントから選ぶのだけど)からはじめられるようになるわけです。

（新潟県／西部労働レストラン・?歳）

↑いきなりこんなところからはじめられる

通り抜けできます サーク

いよいよ『サーク』の出番です。坊ちゃんも嬢ちゃんも、見てらっしゃい。念のため、Mファンの1月号と2月号も持ってくると用意ばんたん整いますよ。

さて、例によってチャートの見方は上が場所を表しています。とすれば、下はその場所でしなければならないこと、ですね。さらにサークではボスと戦うときはレベルや武器ではどうしても埋められない溝がありますので、あまり意味がないといわれるかもしれませんが、適正レベルも書いておきました。

スタート

↓

フェアレスの町
村長のメガネを見つけ、600Gと王家の紋章をもらう

森
フレイ(女の子)を助ける

フレイの家
フレイを病院まで連れて行ったあと、木の精を倒してほしいと頼まれる

森の奥
木の精を倒し、300EXP、500Gを手に入れる

フレイの家
1000Gもらう

砦
①老人に傷薬を渡し、マスターキーをもらう
②ニルの箱を手に入れる
③1階の男にスープを渡し王家の紋章を見せる
④1階の北出口へ行く
⑤1階の男から水圧調整室のカギをもらう
⑥水圧調整室の男から水槽室のカギをもらう
⑦水槽室で水竜を倒し、(レベル10)、600EXP、1000G、サークディープル(青)を手に入れ、北出口へ
⑧北出口へ行く

ノルマナの町
ゴンドラの情報を聞き、町長にゴンドラの使い方を教わる。

洞くつ
ズーンを助ける

ノルマナの町
ズーンを倒し(レベル15)、一度外へ出る。町長と話し、ESPメダルをもらう

洞くつ
①海賊に酒を渡し(2回くり返す)、海賊の宝箱のカギをもらい、宝箱から1000Gと赤い宝石を手に入れる
②ロックバイター第1、2の門で王家の紋章を見せる
③エレメンタルを倒し、(レベル19)、800EXP、4000Gを手に入れる
④石像には赤い宝石、ロックバイター第3の門には王家の紋章をそれぞれ見せる

ネムヌの町
ユーイに会う

ゼグラードの塔
①ゴースト(ケイン)と話す
②ノームの子供を助け、ノームの両親からディスペル・マジックをもらう
③ケインにディスペル・マジックを使う

ネムヌの町
ケインからラビィーをもらう。ピクシーに会う

ゼグラードの塔
リューンに会う。ユーイの兄の死霊からユーイにメッセージを頼まれる

ネムヌの町
ユーイに会う

ゼグラードの塔
もう1度ユーイの兄の死霊と話し、ブロードソードを手に入れ、ネクロマンサーを倒し(レベル20)、1000EXP、5000Gを手に入れる。

洞くつ
レイチルから耐火マントを手に入れる

炎の砦
2階でガスマスクを手に入れ、レイチルの父から奇跡の薬を手に入れ3階の階段へ行く

洞くつ
男からドラゴンの指輪の話を聞く

炎の砦
2階で指輪を手に入れ、3階で指輪を使う

溶岩地帯
サラマンダーを倒す(レベル25)

洞くつ
リューンからグレードソードを手に入れる

聖域
迷宮を抜け、バドゥーを倒す(レベル25)

↓

エンディング

サークウル技クイズ発表!

ウル技の答えは「隠し・メニュー」でした。やり方はふつうのメニュー画面で「ロード」の上にある空白にあわせてジョイスティックのBボタンを押しながら「上・上・下・下・右・左・右・左」と押し、Bボタンは押したまま、Aボタンを押すだけです。この「隠し・メニュー」のうち、SUPER LATOK、LEVEL、2ブへいどうはできません。当選者は、中野一平ほか4名。マイクロキャビンの特製テレカを送るからね。

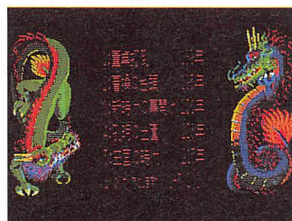
◆◆◆◆新コーナー タイトル未定◆◆◆◆

怒っているんだぞプレイボールIII ●期待して買って、裏切られた。野球ゲームに不可欠なスピード感がない。神経のにぶい人でもプレイでき、さらにはホームランと内野安打以外のヒットは一切なし、という大胆さ、親しみがもてる3曲＋αの音楽。うーん、すばらしい。(神奈川県/花岡朋和・14歳)●広告と内容が違う。ゲームのいいところばかりを書いて、悪いところは全然書かないじゃないか。悪いなら悪いでしっかり事実を書いてほしい。(広島県/大沢真也・16歳)●12月10日。プレイボールIIIを期待して買う。スピードは遅めで反射……この日、Mファンの記事に信頼が持てなくなった。(岐阜県/花村健太・14歳)

歴史の散歩道　パソコンで歴史を再現!!

三国志

歴史シミュレーションゲームの雄、光栄の『三国志』。この『三国志』というゲームをすこし違った形で取りあげてみた。さてさて、どうなるかお楽しみ。

三国志とは今から約1800年前、後漢の時代から太康元年までの120年間、中国で起こった歴史物語のこと。それを忠実にシミュレートしているのが光栄の三国志。実際の歴史とゲームの三国志を対比して、ゲームでは実際に歴史通りになるかプレイしてみた。

↑シナリオは５つあるが、シナリオ２を選んでスタート。もちろん０人プレイ

ルール設定

まず、以下の年表を見るときに注意しておくことがある。この三国志には５つのシナリオが用意されている。シナリオによって初期状態が異なっており、各シナリオによってかなり展開が変わってくる。そこで、今回はシナリオ２「曹操の台頭」（195年から開始）を選んではじめてみた。もちろん、神の手ならぬ人の手はいっさい加えないよう、０人プレイを選び、コンピュータの強さは１、戦略の傾向は好戦的に設定した。こうして、40年間にも及ぶコンピュータ同士のおろかな争いを人間の眼と、ときどきビデオの眼が見届けた成果が下の年表だ。

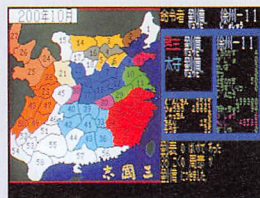
実際に起こった歴史！　年号　パソコン版ではこうなった！

200

実際に起こった歴史：官渡の戦い

北方の雄、袁紹（えんしょう）と乱世の姦雄（かんゆう）、曹操（そうそう）との合戦。序盤戦は、名将顔良（がんりょう）の活躍で袁紹軍、有利に戦いは展開していたが、曹操のもとにいた劉備（りゅうび）の義弟、関羽（かんう）によって顔良は討たれ、顔良の弟にあたる袁紹軍きっての猛将、文醜（ぶんしゅう）も関羽の敵ではなく討たれた。長期戦の末、兵糧数に勝った曹操軍が勝利した。

パソコン版ではこうなった

なんと、すでに袁紹は199年に没していた。河北では呂布（りょふ）と袁紹の後を継いだ袁譚（えんたん）が争っているところを、曹操が漁夫の利を得て勢力を延ばしていた。また、劉備は翌201年に死亡してしまった。

←呂布が袁譚に攻めこんだ後袁譚が呂布に逆襲したぞ

207

実際に起こった歴史：三顧の礼

劉備玄徳（りゅうびげんとく）が諸葛亮孔明（しょかつりょうこうめい）を自分の家臣にと思い、孔明を３度訪ねたところから「三顧（さんこ）の礼」と呼ばれる。

←そういえば、映画「三国志」も公開される

パソコン版ではこうなった

この頃になると、曹操が中央に勢力を伸ばし、ほかを圧倒していた。劉璋（りゅうしょう）と馬騰（ばとう）の争いが頻繁に起こっていた。ところで、問題の諸葛亮はどこにいるのだろうか？　劉備はもういない。

←曹操が攻めこんだ。30国の張勲（ちょうくん）は滅亡だ

208

実際に起こった歴史：赤壁の戦い

劉備、孫権（そんけん）の連合軍と、強大な力を誇る曹操軍との戦い。劉備軍の孔明と孫権軍の魯粛（ろしゅく）の功で、同盟を結んだ両大国。かたや天帝を擁し、権力を振るう曹操。劉備＋孫権対曹操という図式が成り立った戦い。劉備の軍師となった孔明、また孫権軍の老将黄蓋（こうがい）、知将周瑜（しゅうゆ）などの活躍により、曹操を赤壁に破り、劉備、孫権の力は曹操と肩を並べた。

パソコン版ではこうなった

←劉璋と馬騰の対決は絶えることがない。一進一退の攻防

相変わらず益州（えきしゅう）の劉璋と涼州（りょうしゅう）馬騰の争いが続いていた。史実では赤壁にて劉備、孫権が曹操と戦ったが、劉備はもういないし、曹操と孫権の戦いも起こらなかった。しかし、孫権が力をつけてきた。

222

実際に起こった歴史：夷陵の戦い

孫権、曹操のはさみ討ちによって荊州（けいしゅう）を守っていた劉備の義弟、関羽が討たれた。関羽が討たれたという知らせを聞き、劉備は孔明の進言を聞かずに報復戦にでる。しかし、すでに曹操は没し、曹丕（そうひ）が後を継いでいた。関羽の子関興（かんこう）、張飛（ちょうひ）の子張苞（ちょうほう）らの活躍により有利だった劉備軍だが、呉（ご）の陸遜（りくそん）の策略にはまり、敗北する。

パソコン版ではこうなった

だいぶ状況が変わった。あれだけ中央に勢力を誇っていた曹操はすでにいない。放浪中の曹丕が１人で旗あげをしているだけだ。舞台では孫権、劉璋、馬超（ばちょう）の新三国志が展開していた。歴史は確実に変わっている。

←孫権の勢いはすさまじい。曹操にかわり中央に進出

234

実際に起こった歴史：五丈原の戦い

蜀（しょく）と魏（ぎ）の命運をかけての戦い。この時代、蜀にはもうほとんど有能な武将はおらず、また劉備の後を継いだ劉禅（りゅうぜん）も無能。これらの悩みの種をかかえた孔明は、一刻の猶予もならずと即時、魏との対決に望む。しかし、蜀に武将がいなく、孔明は病におかされているという事実を見抜いた司馬懿仲達（しばいちゅうたつ）は持久戦に持ちこみ、ついに勝利を得たのである。

パソコン版ではこうなった

←この後も勢いこそ衰えたもののまだまだ孫権強しだった

曹丕が没し曹叡（そうえい）が後を継ぐ。孔明、仲達の２人共いなくなっている。劉備一族もとっくに姿を消している。しかし孫権はいまだ健在で、中央に勢力を誇っていた。史実では曹操が握っていた覇権は、孫権の手にゆだねられた。

◆◆◆◆新コーナー　タイトル未定◆◆◆◆

誰でも驚かせてしまう方法　まず、「こわい話を教えるよ」と誘います。相手がのってきたら、「あるところに、女の人がいました」としみじみ話す。「その女の人は1人の女の子を産んだのですが、すぐ捨ててしまいました。そして、その3年後……」と、ここで少し間をあけて、「1人の女の子が迷子になっているのをその女の人は見つけました。その女の子に名前は？　と聞いても、お家は？　と聞いても、何もいいませんでした。何を聞いても、何も答えてくれません。そして、最後にあなたのお母さんは？　と聞いたら……」ここで、相手を指差し思いっきり、「お前だ！」と叫びます。（山形県／ものファン太郎・？歳）

桃色図鑑⑤ ドラゴンナイト

♥登場キャラ一覧♥

ここだけの話なんですけど、この桃色図鑑は完璧ではないのです。5階にもうひとり女の子がいるのです。彼女には来月登場してもらいますので、ごめんなさい。

さてさて、今月の桃色図鑑は『ドラゴンナイト』。女神にかけられた石化の封印を解くために、悪のドラゴンナイト一族をぶちのめして、塔のなかにいる女の子を助け出すという、まさに絵に描いたような桃色RPGだ。出てくる女の子も、なかなかかわいいので、さっそく桃色図鑑にしてみました。来月号では、マップで攻略もするから、期待してね！

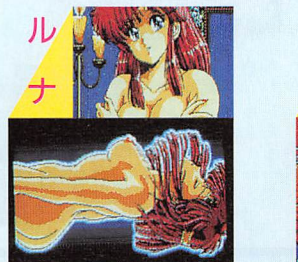
♥ストロベリーフィールズの人々

♥女神の塔　1階

♥女神の塔　2階

♥女神の塔　3階

♥女神の塔　4階

♥女神の塔　5階

来月はマップで攻略だ!!

◆◆◆◆新コーナー　タイトル未定◆◆◆◆

電話について少し…… その一。プルルルー、プルル……ガチャ！ 相手「あ、○○さんのお宅ですか、△△ですけど、××くんおられますか？」父「はい、おりますけど」相手「かわっていただけますか」父「やだ」相手「……いやっていわれても困るんですが」父「やなもんはや！ 絶対かわらんで」ガチャ！ ツーツー。その2。プルル……ガチャ！ 相手「××警察署ですが、息子さんはおられますか」母「は、はい。おりますけど息子が何か……」相手「じつは、万引きを……」母「えっ、万引き。まさか……（おろおろしている）」相手「うそ」ガチャ！ ツーツー。（岡山県／ロードス島を早く出せ・13歳）

歌を詠む会

4月号のお題は『ロードス島戦記』。みんなが首を長くして待っている様子を切々と歌うTYUBIOの姿が涙を誘います。もうすぐ発売日、よかったね。

ロードス島 早くソフトを 出してちょう 全国の人が 期待してる

TYUBIO

紀国屋もロードス島は好きだけどちょっと様子が違う。「89年5月号の発売予定表に載ったときは、買うつもりだったけど、ゲームを買いすぎてお金がなくなってしまった」彼はお金があったら買おうという慎重派。

ロードス島 買う予定では いたのだが ゆうわくに負けて メガドライブ

たりん

たりんの和歌からはこんな思いが読める。「ずーっと待っていたけれど、メガドライブの宣伝がメガドライブを買えというのでメガドライブを買った。メガドライブのゲームをやっちゃったら、MSXのゲームなんか……」ことわっておきますが、私は和歌の解釈をしただけです。本当だってば。

●投稿をまつ！

歌を詠む会ではイラストの文字ではじまる和歌（五七五七七）を募集中です。歌を詠まれるたびに5点ずつ加算されていき、20点でテレカ、50点でゲームソフトと交換します。また、3月号以前に採用された人の点数もそのまま加算されていますのでご心配なく。

6月号のお題。西川俊男

●さーて次回は…

「こ」です。光栄の「こ」です。信長の野望、三国志、水滸伝、維新の嵐などなど怒涛（どとう）のごとく歴史シミュレーションゲームを発売しているKOEIの「こ」です。どんな歌がくるか楽しみです。

イラストのコーナー

ハミングバードソフト ロードス島戦記

「発売してほしいゲーム」のイラスト第3弾はめでたく発売日の決まった『ロードス島戦記』。つい先日、新婚旅行へ行ってほっかほっかの湯気が立っている河内さんのおくれちゃってごめんなさいのコメントだ。「たいへんお待たせいたしました。ロードス島戦記MSX版は3月16日発売です。いろいろありましたが、3月16日をお忘れなく（河内氏談）」

にぎやかなロードス島で見ていて楽しい。にとちん

パーンがなんか3枚目でかわいそう。蛭田弥希

パーンとディードの2人の構図、どこかで見たような。道吹

「アニメ化おめでとう」という気持ちだね。WORKS

この不気味なイラストは本当にロードス島か？ギムなんたら

「ぼくたちロードス3人組」幸田大輔

パーンと……ディードかなぁ？尾崎降二

投稿大募集

①トビラアイデア→トビラCGのアイデア募集中（イラストつきだとなお結構）。ただし、『リリア』とか『フィーナ』とかゲーム関係はすべて無効です。②ゲームのぞき穴→ウル技のコーナー。発売されたばかりのゲームなら採用される確率が高い。③通り抜けできます→考えても終わらないゲームをチャートで攻略。④歌を詠む会→イラストの端に書いてある文字ではじまる和歌を募集中。5月号は「こ」ではじまる和歌。⑤イラストのコーナー→イラストテーマは「発売してほしいゲーム」。他機種で発売されていてMSXにはないゲームのイラストを描いて、ソフトハウスに発売してもらおうという企画。⑥新コーナータイトル未定→そのほかなんでもありのコーナー。Mファンに対する文句でもいいし、最近、身のまわりにおこったおもしろいことでもいい。優秀者にはゲーム、もう一歩の人にはMファン特製テレカをプレゼント。あて先は、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「ゲーム十字軍」それぞれのコーナーまで。

◆◆◆◆新コーナータイトル未定◆◆◆◆

誰か知っている人いませんか？ いつも思うんですがね。日本テレネットのゲームって立ちあげると「RENO」ってでっかくでてきますよね。その出方が確か、4通りくらいあるんですよね。下から出てくるやつと、MSX2+のタイトル画面みたいに左右からにゅーっと出てくるやつ、上からでーんと降ってくるやつ、まっ白になってしゅわわって出てくるやつですね。その規則性がよくわからんのですがね（編：どこの言葉だ）。教えてほしいわけですよ（編：知らない）。まあそこんとこよろしくお願いしますわ（編：読者の皆さんお願いします）。（埼玉県／浅野成祥・13歳）

プログラムファンの王国

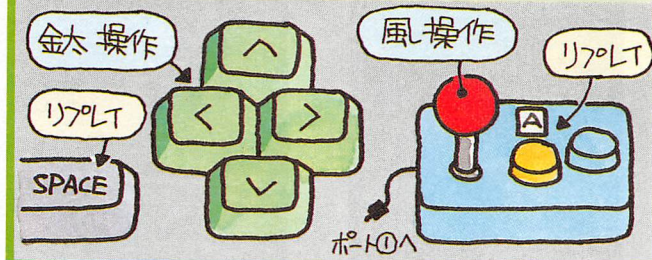
ファンダム

1画面

リストは60ページ

どすこい金太とビュルルン風のシュール対戦

金太と風

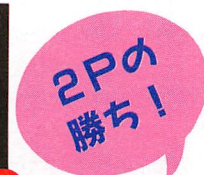
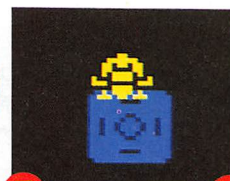
MSX MSX2/2+ RAM8K　BY Romi

↑やっている当人にしかわからない神経戦

↑金太と風の力が正反対の方向になっていると静止している

←一定時間がんばりつづければ金太の勝ち

→金太が土俵から落ちて消えると風の勝ち

いちおう、すもうゲームの一種だが、登場するおすもうさんは1人しかいない。こういうのを英語で「ヒトリズモウ」というのだろうか。どこが英語じゃ。

おすもうさんの名前は「金太」。カネ・フトシさんではなくて、たぶんキンタと読む。むかし、クンタキンテというアメリカ黒人のルーツの人がいたけどほとんど関係ない。

この金太の別名はプレイヤー1。「1」がいるからには「2」もいるはずだがとあたりを見まわすとだれもいない。さては、土俵(どひょう)が相手か。とかなんとかわざとボケているうちに残り行数が少なくなってきたので打ちあけると、「風」がプレイヤー2なのであった。

金太・プレイヤー1は、風・プレイヤー2が土俵の外に吹きとばそうとするのに逆らって一定時間ふみとどまっていれば勝ち。逆に風・プレイヤー2はどすこいしつづける金太・プレイヤー1を土俵の外に一定時間内に押し出せば勝ち。

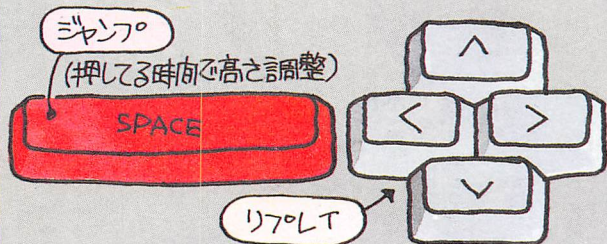
力士と風のすもうは力士の自滅などもあって微妙な駆け引きの連続。相手の出方を読みながら戦うシュールな神経戦なのだ。

各プログラムの左上についているテレビフレームのなかの数字は、そのプログラムの長さを表しています。ただし、1画面=40字×24行として計算し、端数は切り上げています。打ちこむプログラムを決めるときの参考にしてください。

1画面

上へ上へ上へ果てしなく高い塔を昇っていく

8192階建ての塔

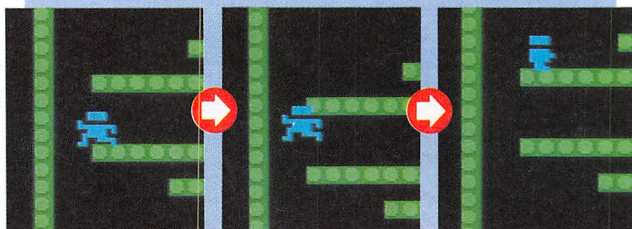
MSX MSX2/2+RAM8K　BY NAGI-P SOFT

2005年、ある探検家がアフリカの奥地に雲の上にまでのびているとてつもなく高い塔を発見した。現地に伝わる伝説によるとその塔は8192階まであるという。キミはその塔を制覇するため、アフリカに向かった……。

↑塔の1階付近。かってに往復運動する分身をジャンプさせて、この果てしない塔を昇っていこう

だが、実物の塔(右のマップ参照)を見ておそれをなし、左右に往復することとジャンプすることしかできない分身を塔のなかに送りこんだ。かってに往復運動を続ける分身の位置を見はからって、プレイヤーはスペースキーでジャンプの命令を出すわけだ。スペースキーを押していると、しりあがりに高くなる音がほぼ0.5秒ごとに連続して出て、スペースキーをはなしたとたんにジャンプをはじめる。その直前に出ていた音が高ければ高いほどジャンプは高くなる。

床(2つで1階ぶん)をふみはずして奈落の底に落ちるとゲームオーバー。また、高いところから下の床に飛びおりたときに運が悪ければ床をふみはずしてやはり奈落の底へ。

編集部では30階くらいでたいていゲームオーバーになってしまっていたが、作者でさえ80階までしか行ったことがないという。もしほんとうに8192階まで昇った人がいたとしたら、なぜこの塔が8192階建てなのかの秘密を知ることができるだろう。まあ、だいたい予想はついているだろうけど。

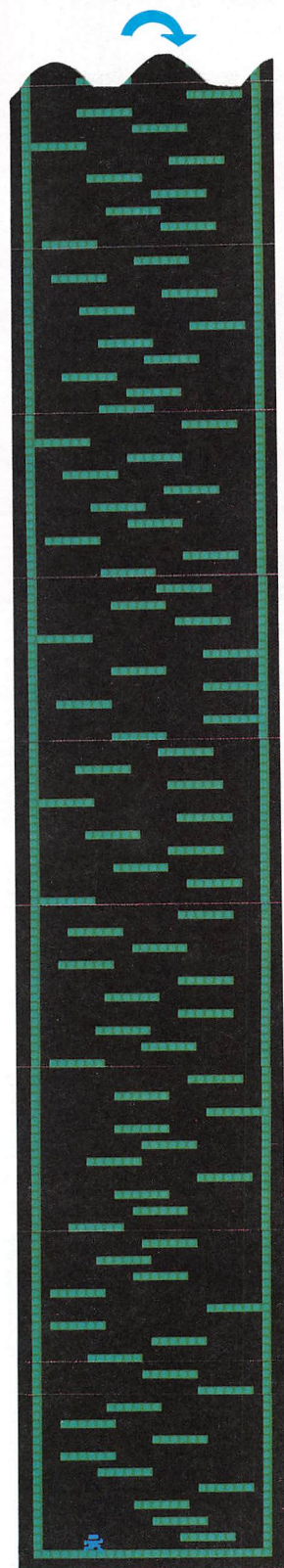
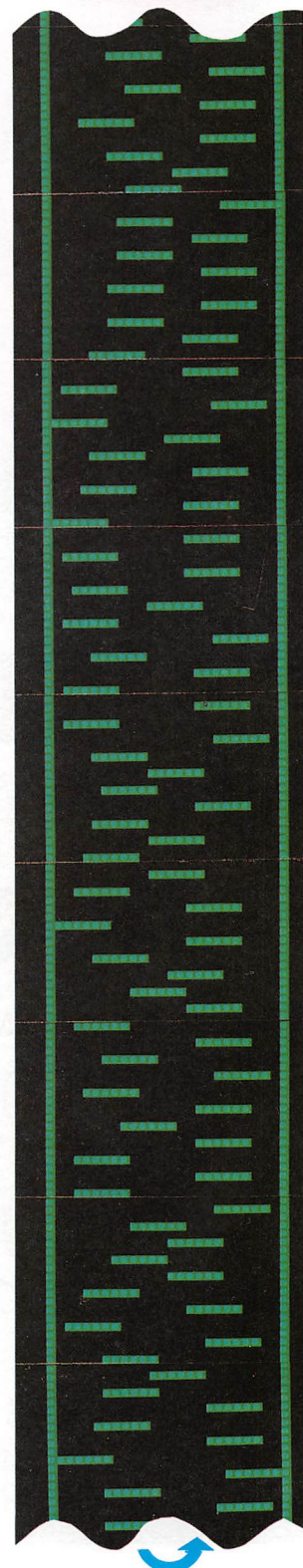
壁ぎわのマジックジャンプ

↑端があいているところではこのように壁をクッションにして昇っていく

リストは61ページ

↓とちゅうを省略して掲載してみてもこれでまだ100階ていど。先はまだまだ長い

まだまだ続く

スタート

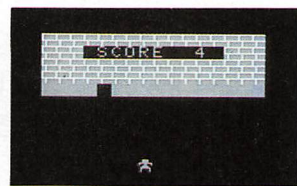
1画面

いったいオレがなにをしたというんだああ

恐怖天井男（てんじょう）

MSX MSX2/2+ RAM8K　BY 高橋吾郎

リストは62ページ

↑ビリリリリリリプルルルルルと音がして天井が落ちてくる

↑天井のあなの下にもぐりこめば今回かぎりは生きのびることができる

↑こんなふうにあながⅠ個しかあいていないときにかぎって

↑足がすくんで動けなかったりすることが多い。あえなくペシャンコの人間ジャム

そういえばそんな悪夢を見たことがあるような気がする。

どういうわけか、夢のなかでは自分の住んでいる国がチャウシェスク時代のルーマニアのような強圧的な国で、たとえばスポーツコメンテイターの江川氏が独裁者になっているというような設定になっていて、つい「江川さんの耳はゾウの耳」とか口走ったばかりに秘密警察に逮捕され、「エガワ大統領ノ耳ハフツウノ耳ダトイエ」「自分の感性にうそはつけません」とかなんとかそれなりのやりとりがあったあと、このゲームのような恐怖の部屋に入れられる。

そこは、吊り天井になっていて、一定間隔で天井が勢いよく落ちてくる。そのままだと押しつぶされて死んでしまうので生きのびるために、数か所のあなに逃げこむ。幸運にもここで生きのびても、天井はまたあがり、ふたたびあなの数と位置を変えて落ちてくる……以下、永遠にくりかえす。

このゲームは、そんな悪夢のハイライトシーンだけを取り出したようなものだ。

天井が落ちてくるときには親切に効果音がちょっと変わるのでタイミングははかりやすいが、たまに足がすくんで動けない瞬間もあったりしてこわい。それにたまに1個しかあながあいていないこともあったりして、これもなかなかこわい。

1画面

1人で楽しむ対コンピュータ用バレーボール

2人バレー

MSX MSX2/2+ RAM8K　BY 下村かつひこ

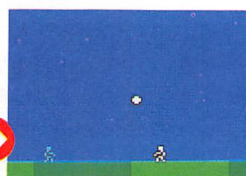
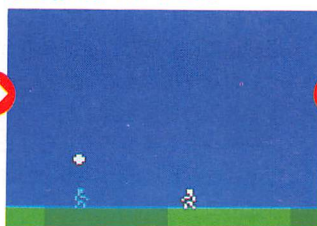
リストは63ページ

このゲームのタイトルを見ると2人対戦用かと思われそうだが、じっさいには対コンピュータ専用の1人遊びのバレーボールゲームだ。ありがちな設定のゲームだが、レシーブの仕方によって変化するボールの動きがなんだか楽しい。

プログラムを実行すると、まず「LEVEL(3−7)?」ときいてくるので、てきとうな数値を入力してリターンキー。数が大きいほどコンピュータ側の選手がスピーディーになる。

向かって左側がプレイヤー側、右側がコンピュータ側だ。サーブ権はつねにコンピュータ側にあり、コートの右のほうからシュッと鋭いサーブが入ってくる。これをレシーブするのだが、1発で打ち返してもいいし、自分のコート側で何度打ちあげてもかまわない。また、打ち返したときにプレイヤーの状態によって返球を変化させられる。前に出ながら打つと思いきり前方に飛び、その逆だとうしろに、止まって打つとほぼ真上に打ち返される。このへんのテクニックだけを活用してぜひコンピュータのレベル7に勝ってほしい(なにもあげないけど)。

↑試合開始。画面の右側からボールが飛んでくる。見えない選手のサーブ

↑ボールを打ち返すときに前に出ながら打つと低く勢いのいいボールになる

↑打ち返したボールは高々とコンピュータ選手の頭上を越えて

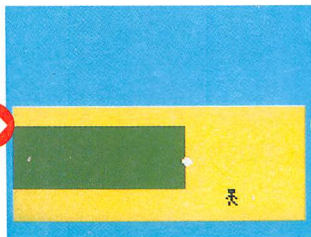
→どちらかが15点取るとそこでゲームエンド

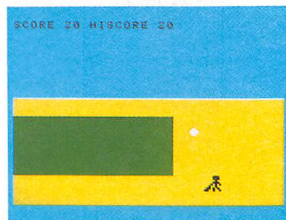
1画面

リストは64ページ

一瞬でインかアウトかを判定する線審の気分

LINES MAN（ラインズマン）

MSX MSX2/2+ RAM8K　BY 下村かつひこ

バレーボールでもテニスでも野球でも、ボールが地面に落ちたときに、それが線の内側か外側かを正確に見て判定してくれる人、つまり線審(ラインズマン)がいなければゲームにならない。はたから見ていると楽なようだが、へたにまちがえると熱狂した観衆に袋だたきにあったりしかねないので日頃から目と判断力を養っておかなくちゃいけない。

で、このゲームはそんな線審たちのためのトレーニングゲームだ。左から飛んでくるボールがラインの内側(イン)か、外側(アウト)かをテキパキと判定していく。

正解していくと速度があがってくる

画面の左側からボールが飛んできてライン付近でバウンドして右側に消えていく。ボールが着地する寸前から消えていくまでのあいだにすばやく判定しなくてはいけない。判定するよりもまえに画面からボールが出ていってしまったり、まちがえたりするとゲームオーバー。

ジャッジは、インだと思ったときカーソルキーの左、アウトだと思ったときは右を押す。つまり、ボールがラインの左右どちら側に落ちたかをカーソルキーで示すような感覚だ。

ボールがスーッと飛んでくる

着地／　オンラインでインか

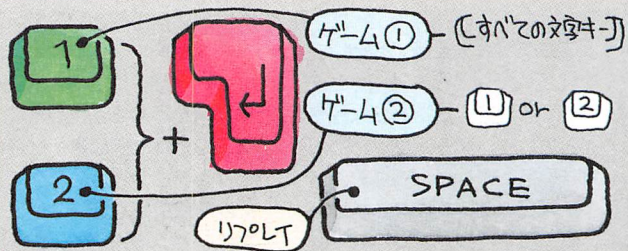
旗を下げてインのサイン。あったりー

1画面

リストは65ページ

2種類の変則文字あてクイズが入ったお得用

クルクル

MSX MSX2/2+ RAM16K　BY BATON

RUNすると「?」と表示される。実行されたことをプログラムが疑問に思っているのではなくて、ゲーム1にするか、ゲーム2にするかをきいているのだ。ゲーム1にしたいときは1、2にしたいときは2を入力してリターンキー。0を入力するとアンパンマンでも正解できないゲーム1がはじまり(制限時間が0になる)、3以上の数値を入力すると数値に応じて制限時間が大きくなったゲーム1がはじまるが、せいぜい10とか20にしておこう(あまり大きくするとオーバーフローになることがあるので)。このへんちょっといいかげんぽいけどね。

ゲーム1

かなキー、GRPHキー、SHIFTキーなども正確に押さなくてはいけない

ゲーム2

じっくり見すぎるとかえってわからなくなりやすい

■ゲーム1の遊び方

中央付近に1文字が表示され、その文字のパターンがクルクルと横スクロールする。この文字を制限時間内にキーボードから打ちこめば残りタイムがスコアに加算されて、次の問題に移る。出題される文字には、かなや記号がしょっちゅう出てくるし、正解していくたびに制限時間がどんどん短くなっていくし、お手つきのたびに時間が2、3秒短くなってしまうので、5、6問正解できればけっこういいほうだろう。

■ゲーム2の遊び方

あるでたらめな文字パターンが出題され、それとおなじパターンとよく似たパターンが1つずつ、ゲーム1と同様の横スクロールで表示される。2つに1つ、どちらが本物かをあてるゲームだ。じっくり見るよりカンがものをいうゲームだ。こちらはミスすると即ゲームオーバー。

ゲーム1を遊んでいてゲーム2をやりたくなった場合は、CTRL+STOPでプログラムを止めてまたRUN。その逆もおなじ。

4画面

リストは66ページ

それなりのボウリング感覚が手軽に楽しめる

BALLING（ボーリング）

MSX MSX2/2+ RAM16K　BY 平平平平

ストライクやスペアのマークを使った本格的スコア。G（ガーター）や－（ミス）はないけど

ボールの位置と曲がり方向を決めて投球

ピピピンと的球が消え3つ残った

タイトルはBOWLING（ボウリング）じゃなくてBALLING（ボーリング）。本物のボウリングとはちょっとちがってピンのかわりにボールを使うボーリングなのだ。

でも、遊んでみた感じは本物のボウリングに近い。

手球（投げるボール）の位置を決め、青い調整球でどちらに曲がっていくかを設定してスペースキー。で、手球が動き出す。

調整球は曲がっていく方向を決めるだけでボールがその方向に投げられるという意味ではないので注意。それにもともと乱数で右か左にそれるようにできているので、かならずしも思いどおりにいくとはかぎらない。でも、そのへんがじっさいにボウリングをやっているときの感じによく似ているのだ。

手球が的球（ボウリングのピンに相当）にあたると的球が連鎖反応して消えていき、スコアが計算される。かすっただけだと音はしてもボールが動かないことがある。

ベストスコアを超えると緑色のボールが現れて3文字の名前が登録できる（3文字入力すると自動的に登録）。

ストライクやスペアのコツや、スプリットをとったりするコツもボウリングと似ている。

4画面

リストは71ページ

ジャンケンポンで決着をつける1本道レース

JANKEN BATTLE（ジャンケンバトル）

MSX2/2+ VRAM64K　BY PENKUNS

グー　プレイヤー①　ピー　パー　グー　ピー　プレイヤー②　パー

車移動

SPACE

祝福を受ける／リプレイ

ポート①へ

左がプレイヤー1、右がプレイヤー2

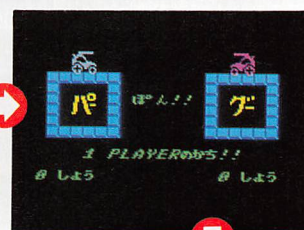
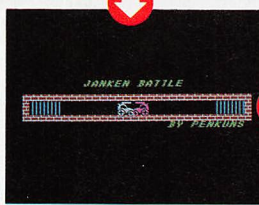
両者いっせいにスタート。センターライン突破目指して走っております

たいてい最初はまんなかで出会う（あたりまえ）

ジャンケンポン。パイナツプル、ちがうか

負けたほうはスタート地点にもどされる

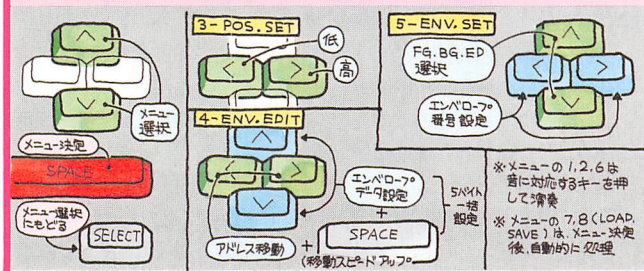
よくよく自分の小さなころのことを思い出してみると、ただのジャンケンがドキドキするほど楽しいゲームだったときがたしかにあったような気がする。しかしさすがに毛がはえるころには、ただのジャンケンでは満足できなくなっていた。

で、このゲームは、ジャンケンに毛がはえて、ふつうのゲームのような顔をしている。2人対戦専用なのだが、1人で2人ぶんを操作してやってみるとさすがにつまらない。

1本道をおたがいに反対の方向から車に乗って走り、出会ったところでジャンケンポン。勝ったほうはその地点に残り、負けたほうはスタート地点にもどる。そしてまたすぐ相手の陣地を目指して移動する。これをくりかえし、先に相手の陣地にたどりついたほうが最終勝利をおさめる。ちなみに勝利者への祝福がちょっと不気味。

8画面

メロディの録音や音色のエディットもできる

キーボードシステムV2

MSX MSX2/2+ RAM32K　　BY KANDO

1989年5月号で「採用まであと一歩」として画面だけ紹介した1画面タイプの『MSX・キーボードシステム』を8画面に増幅させた改良版。タイトルの最後にV2とついているのはそのためで、V1に相当するものは掲載していない。念のため。

このプログラムを走らせるとMSXがちょっとした電子楽器のように遊べてけっこう楽しい。それにしても、1つの作品を1年近くかけて改良、バージョンアップしてきた作者のKANDOくんには感動。いや、シャレのつもりじゃなくてね。

さて、とりあえずこのプログラムを走らせるとMSXのキーボードなどが表示される。細かな部分の文字をかくのに数秒ずつかかるので、あわてず騒がず、画面右下に「BY　KANDO」とかかれるまでじっと待つ。

■モードを選ぶ

中央に1～8までの数字がついたメニューが赤い字で表示されている。基本的には次の2つの操作でメニューとじっさいのモードとを行き来する。

・各モードに入るとき……カーソルキーで赤い三角形を動かし、モードを指定してスペースキーを押す

・メニューにもどるとき……SELECTキーを押す

ただし、7、8のモード(LOADとSAVE)は、モードを選択決定したあとは自動的に進んで自動的にメニューにもどってくる。

では、以下、各モードの機能と使い方の説明をしていこう。

1-PLAY

ごくあたりまえにMSXのキーボードを楽器の鍵盤(けんばん)に見たてて演奏できるモード。

キーボードの上2段と下2段のキー列がそれぞれ1列の鍵盤として機能する。見た目どおり、2段のうち上の列が黒鍵、下の列が白鍵になる。音が割りあてられていないところは白くなっている。音の高さは、初期状態でCのキー(XとVのあいだのキーで下の写真では音を出しているため黄色くぬりつぶされている)が「O3C」に相当。

基本的にこのモードは同時に3音出せるのだが、MSXの特性上、3つ以上のキーを同時に押すと押していないはずのキーが押されたことになってしまう場合がある。たとえば、プログラムを打ちこんでいるときなどでも、1と0とスペースキーを同時に押すとHOMEキーも押されたことになってカーソルが上に飛んでしまう。そのために、このキーボードシステムでも、3重和音を出そうとして3つのキーを押しても、1音だけぜんぜん別の音になってしまうことがあるのだ。だから、3音の組み合わせのいくつかはこのモードでは出せないことになる。

すると3重和音ばかりの曲は演奏できないのかというとそうでもない。次のメニューの2でちょっとくふうすればいい。

2-PLAY(BGM)

あらかじめこのシステムで録音しておいたBGMと、キーを押しておこなう演奏(メニューの1番と同様)との共演モード。

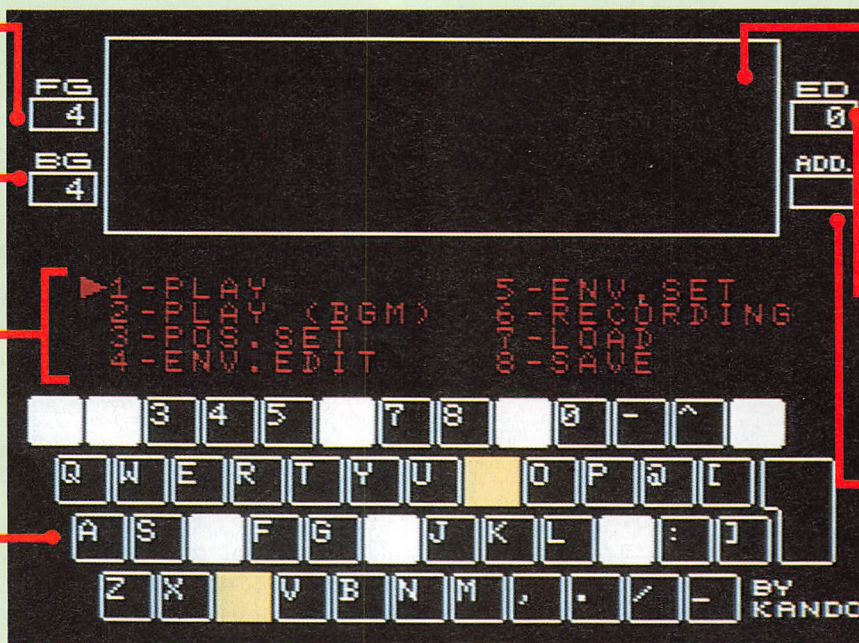
BGMとは、メニューの6番でメモリに録音しておいたメロディ(同時には1音のみ)のことで、メロディを再生しながらそれにあわせて演奏を楽しめる。

キーを押して出す音は2音に限定して、もう1音がBGMで鳴るようにしておけば、どの3

フォアグラウンドエンベロープ
メニューの1番、2番でキーを押したときに出る音のエンベロープ番号をここで指定する。初期状態では4。

バックグラウンドエンベロープ
メニューの6番で録音用に演奏したり、2番で録音したものを再生したりするときに出る音のエンベロープ番号。初期値4。

コマンド選択画面
8つのモードから1つを選ぶ。カーソルキーで三角形を動かして選択し、スペースキーを押すとそれぞれのモードに入る。各モードからメニュー選択にもどるときはSELECTキー。

キーボード
下段の右端から上段の左端に音がつながっている。音が割りあてられてないキーは白く、音が現在出ているキーは黄色くなる。

エンベロープエディット画面
エンベロープパターンを設定するときに波形を表示する画面。一度にエンベロープパターン全体の8分の3を表示する。縦の棒グラフは15分割されていて1つが「V1」に対応。

エディット番号
エンベロープエディットされるエンベロープ番号。0～3のなかから選択。初期状態では0がセットされている。

エンベロープデータアドレス
エディット時に矢印型カーソルが指しているデータのあるアドレス(相対番地)。16進表記で&H00～&HFF。

リストは68ページ

音の組み合わせでもまったく問題なく演奏できることになる。

3−POS.SET

キーと音との対応を半音単位でずらすモード。

このモードに入ると右上の写真のようにオクターブごとの「C」にあたるキーの右下に青い数字が表示される。これはそのキーのオクターブの位置を表している。そこで、左右のカーソルキーを押すと、この数字が半音単位でキーの上を移動していく。つまり、押すキーを変えずに移調できるわけだ。

自分の設定したいところまでずらしたらSELECTキーでメニューにもどって、1番や2番の演奏モードで音を出すと設定した高さで音が鳴る。

4−ENV.EDIT

エンベロープの波形をエディットしてオリジナルな音を作るモード。

このシステムでは5種類の音から最大2種類(メニューの2番の場合。1番のときは1種類)選んで出せるようになっていて、その5種類をエンベロープ番号0〜4として区別している。このうち0〜3がエディット可能で、4はエディットのできないただの「V15」の音。ただし、初期状態では、0〜1には無音。2〜3にはV15とおなじ音が設定されている。

このモードでは、画面右上の「ED」に表示されている番号のエンベロープをエディットできる。カーソルキーの左右でデータのアドレス(0〜&HFF)を選び、上下で音量の棒グラフを増減していく。カーソルキーを操作するときにスペースキーを同時に押しておくと、左右はスピードが速くなり、上下は5バイトぶんを一度に増減できる。

全体でエンベロープの波形となる音量のグラフは、1単位がVコマンドの1になっていて全体は3段階に色分けされている。

なんだかむずかしそうだが、ようするに見た目で波形をかいていけばいいのだ。ただし、エディット画面に一度に表示されているのは&H6Øぶんだけで、残りは矢印型のカーソルを端にもってくるとスクロールして出てくるようになっている。

エディットされた音はこうしてかいた波形のエンベロープがかかるようになり、&HFFまでの変化をすませるとまたはじめにもどる。したがって、あるアドレス以降に波形をかいていなければそのあいだ音が切れることになる。

エディットしたエンベロープの音を聴きたいときは、一度このモードを抜けてFGのエンベロープ番号をエディットしたものにセットしなおして(次の項目参照)演奏してみればいい。

5−ENV.SET

FG、BG、EDのエンベロープ番号をセットする。

FGは、キーを押したときに出る音、BGはBGMの音、EDはエンベロープエディットするときのエンベロープ番号だ。カーソルキーの上下で三角形を動かしてFG、BG、EDを選択し、左右で番号を増減する。

6−RECORDING

BGMを録音する。

このモードに入っているあいだはずっと録音されているので、すみやかに演奏をはじめ(ただし1音のみ)、おわったらすみやかにSELECTキーを押してこのモードから抜けること。演奏中メモリがたりなくなったら自動的にメニューにもどる。

7−LOAD
8−SAVE

エディットしたエンベロープデータをロード、セーブする。つねに0〜3番をまとめてあつかう。Disk-BASICのときはディスク、そうでないときはカセットテープに対応。

このモードを選ぶと自動的にファイル名「EV」でロード、セーブをするようになっているので、ディスクの場合、ちゃんとセットしていないと、エラーが出ることになる。とくに、エディットしたばかりのデータをセーブしようとしたときにディスク関係のエラーが出たときは、書きこめる状態のディスクをセットして、

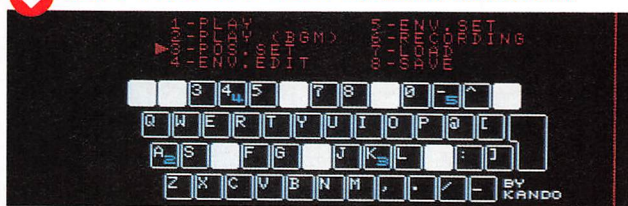
GOSUB22Ø

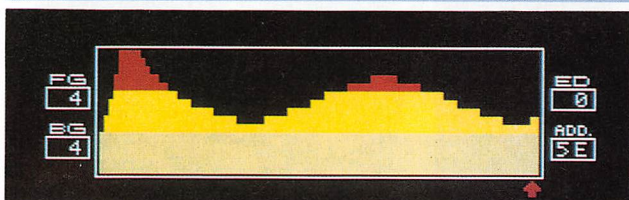
を実行すれば、エンベロープのデータをちゃんとセーブしてくれる。セーブが終わったらあらためてRUNをしよう。

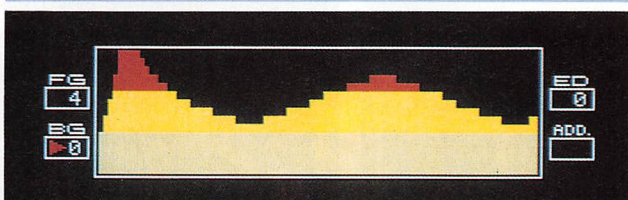
また、プログラム中でファイル名が1つに限定されているので、0〜3番でエディットしてセーブしたあと、また新しいデータをセーブすると、まえのデータがなくなってしまうので、ディスクを変えたり、プログラムの行210、220のファイル名を書き換えたりなどのくふうが必要になる。

オリジナルエンベロープはあまり期待するとがっかりするが、雰囲気は味わえるだろう。

ポジションセット「3-POS.SET」

このモードに入るとオクターブごとの「C」の位置に青い数字が表示される

カーソルキーの左右でこの数字を半音単位でずらすことができる。たとえば、Kキーに「3」を移動させると、Kキーが「03C」になり、もとのCキーは「02E」になる

エンベロープエディット「4-ENV.EDIT」

EDに表示されている番号のエンベロープをエディット。下の矢印型カーソルの位置はアドレスとしてADDに表示されている。矢印型カーソルはカーソルキー左右で動かし、上下を押すとカーソルのある位置の棒グラフが1単位ずつ増減する

エンベロープセット「5-ENV.SET」

FG、BG、EDにエンベロープ番号をセットする。カーソルキーの上下で三角形カーソルを動かしてセットする場所を選択し、左右で番号を増減する。たとえば、写真はエディットしたばかりのエンベロープ番号0をBGにセットしたところ

5画面

超絶むずかしいブロックくずし+ヘビゲーム

リストは73ページ

スネーカー SNAKER

MSX MSX2/2+RAM 32K BY MEIWA

スネークの動きが美しい

ブロック

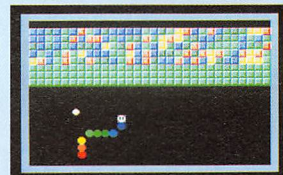
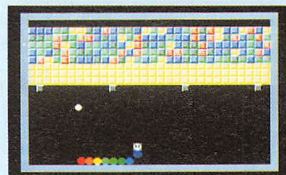
スネーク

ブロックとスネークの胴体の色はパワーを表している。右端の赤が最強で8、左端の青が最弱で1

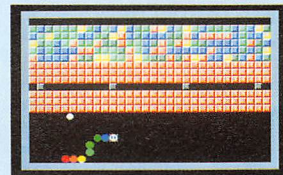
行けたらえらいラウンド2~5

ラウンド2

パワー2のブロックのかたまりが増える。まあ、このくらいならなんとかなるかも

ラウンド3

ラウンド2をちょっとむずかしくしたていど。もしかしたらクリアできるかも

ラウンド4

このゲームに慣れてくるとこの黄色いブロックのかたまりを見ただけでゾッとする

ラウンド5

悪魔の黒いブロックが目立つ最終面。この面を正当な手段で見たものはまだいない

ボールを打ち返してブロックにあて、くずしていくという点はようするにブロックくずしだが、ボールを打ち返すパッドのかわりにスネークを操作する。

スネークの操作も、むかしながらのヘビゲームでよくあるように、カーソルキーの左右がスネークの進行方向に対する左右のコントロールになっている。

左右のカーソルキーを押すたびに、スネークが45度ずつ左右に旋回していく仕組みだ。

■色で区別されたパワーと点

スネークの胴体は、8つの色でぬりわけられている。しっぽが赤で、とちゅう黄色になり、最終的に青になる。虹とおなじ順番だ。この色はただの飾りではなく、それぞれの場所で打ち返したボールに色に応じたパワーを与えているのだ。パワーは青がいちばん低く1単位、赤が最高で8単位ある。打ち返されたボールは次にヘビか下の壁にあたるまで、そのパワーを維持しつづける。

対するブロックのほうも8色あって、点数もそれに応じて1~8点にわかれている。このブロックの色以上のパワーを持ったボールだけが、そのブロックを消すことができるのだ。あたったボールのパワーのほうが低いときは、そのパワーのぶんだけブロックの色を変える。

で、ついボールをそらしてしまうが、それだけではこのゲームはゲームオーバーにならない。ボールが下の壁にあたると、ボールのパワーを1にもどし、そのときのスネークのしっぽの位置に岩(障害物)を出す。

この岩はあたってきたボールをかならず下のほうへ飛ばす、いやな性格の障害物だ。

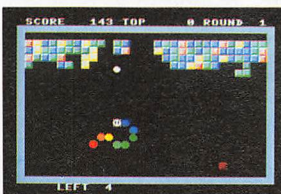
また、ラウンド4、5ではふつうには壊せない黒いブロックが登場し、これにボールがあたると次にスネークか下の壁にあたるまで見えなくなってしまう。

スネークが壁、ブロック、自分自身にあたるとゲームオーバーになる。しかし、編集部でちょっと改造して、好きな数だけ生き返れるようにしておいた。行60の「CF=Ø」を「CF=5」などに変えておくと、その数だけ生き返ることができるようになる。この場合は残り数を画面下に表示する。

そうそう、スコアがちょうど50の倍数になったとき、スネークの各胴体からミサイルが出て、ブロックをくずしてくれる。このときに破壊したブロックは点数にならないが、なかなかありがたいおまけだ。それに黒いブロックも破壊してくれるからさらにありがたい。

最初はここを変更して遊ぼう

```
60 CF=5:A=USR1(0):PRINTE$"$ "STRING$(32,
224)SPC(32);
```

スコアが100点ぴったりになって各色の胴体からミサイルが出るの図

中央突破に成功。ここにボールをほうりこめばちょっとのあいだ楽ができる

岩がたくさん出てきてニッチモサッチモ。あと3個なのにおしくもジ・エンド

ふつうの人間にもこの画面が見られるだろうか。オールクリアのデモ画面

きりとり線

郵便はがき

166-□□

料金受取人払

杉並局承認

314

差出有効期間
平成３年10月
８日まで

切手は
いりません

（受取人）

東京都杉並局私書箱44号

日本進学指導センター

スーパー暗記法

無料案内書請求係

(〒166 東京都杉並区成田東4-36-15)　C298

無料進呈カード

スーパー暗記法案内書

1 大学受験コース
2 高校受験コース

ご希望のコースの番号に○をつけてください。

氏名	フリガナ	学年	
〒		電話	(　　)
住所	フリガナ		
	フリガナ		

プログラムファンの王国

ファンダム

プログラムリストと解説

THE LINKSでファンダム掲載のゲームプログラムのダウンロードサービス中！
リンクスのなかにあるMSX・FAN・NETでは、毎月ファンダムに掲載されているプログラムのダウンロード無料サービスをやっています。

プログラムリストと解説・もくじ

ファンダム募集要項

●リーダーズプログラム部門(RP部門)
SCREEN0:WIDTH40としてリストを表示したときの画面数(1画面あたり40字×24行。ただし、空行やOkは含めない)により3タイプにわける。
①1画面タイプ
1画面以内のプログラム
②N画面タイプ
1画面を超えて5画面までのプログラム
③10画面タイプ
5画面を超えて10画面までのプログラム
●フリープログラム部門(FP部門)
内容、形式、長さなどの制限なし。
■投稿上のルール
①盗作、二重投稿厳禁
②テープかディスクで投稿する
③詳しい解説の手紙をつける
(1)住所・氏名・年令(学年)・電話番号・郵便番号
(2)プログラムの遊び方、使い方
(3)変数の意味・プログラム解説
(4)パズル、RPG、AVGなどは、その解答、マップなど
(5)プログラムを作るときに参考にした雑誌や単行本のプログラムや記事、メロディー、キャラクタ(出版社名や年・月号、ページも明記)
■あて先
封筒の表に応募部門、タイプを赤い色で明記し、裏には住所・氏名を書いて、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部『ファンダム・プログラム』係まで郵送してください。
なお、応募作品は返却できません。また、採用作品の版権は徳間書店に帰属するものとします。
■採用の特典
掲載者には、規定の謝礼と掲載誌、および作品のオリジナルROMカートリッジをさしあげます。
■季間奨励賞
第10回季間奨励賞は4～6月号に掲載された全RP部門のなかから、アイデアまたはテクニックの光る作品1本を選び、作者には奨励金として3万円をさしあげます。また、今回からFP部門奨励賞を新設し、4～9月号に掲載されたFP部門の作品のうち、もっとも完成度の高い作品1本を選び、奨励金5万円をさしあげます。

ファンダム・アンケート

今月号のファンダムでおもしろかったプログラムまたは記事を3つ答えてください。アンケートに答えてくれた方のなかから、抽選で10名の方に、MSX・FAN特製テレホンカードをさしあげます。応募方法は、官製ハガキに、左下にある応募券をはって、①今月号でおもしろかったプログラムまたは記事3つ、②住所・氏名・年令・学年(職業)・電話番号・郵便番号を明記して、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN 編集部「ファンダムアンケート」係までお送りください。しめ切りは、3月31日必着です。

ファンダムアンケート④
▶応募券◀

新・打ちこみミス発見プログラム2の使い方

この「新・打ちこみミス発見プログラム2」は、BASICプログラムリストの1文字1文字が正しく打ちこまれているかを、数字で確認するためのもので、N画面以上のプログラムで使用する。

テープかディスクにアスキーセーブする

①「新・打ちこみミス発見プログラム2」のプログラムを行番号も正確に同じものを打ちこむ。
②RUN↵
③それぞれの行番号と確認用データが表示される。

9000>	200
⇑	⇑
行番号	確認用データ

確認用データは、掲載されているデータと同じか違うかを見ていくもので、確認用データが違っていたら、その行に打ちこみミスがあり、データが同じならばミスはないと思っていい。
④下のプログラム確認用データと画面に表示された確認用データを照らしあわせ、同じだったらOK。どこかの行が違っていたら同じになるまで修正する。ただし、行9060の確認用データは機種によって異なるので画面に表示されたリストで直接確認すること。
⑤「新・打ちこみミス発見プログラム2」が完全になったら、テープまたはディスクに「アスキーセーブ」する。
●テープの場合
SAVE"CAS:CHECK"↵
(CSAVEではないので注意)
●ディスクの場合
SAVE"CHECK",A↵

「新・打ちこみミス発見プログラム2」を使う

「新・打ちこみミス発見プログラム2」は、掲載されたプログラムとまったく同じかどうかをチェックするプログラムだ。
行番号はもちろん、プログラム中の省略できるスペースを省略したり、REM文を適当に打ったりするとその行は違うデータがでてくるので注意。
使い方は、
①あらかじめセーブしておいたチェックしたいプログラムをテープまたはディスクからロードする。このとき、絶対にRUNはしないでおく。(1度でもRUNするとデータがかわる)。
②「新・打ちこみミス発見プログラム2」のはいったテープまたはディスクをセットし、
MERGE"CHECK"↵
とする。これで、2つのプログラムがつながる。
③あらかじめ、
SCREEN0↵
WIDTH40↵
としておく。
④GOTO9000↵
とすれば「新・打ちこみミス発見プログラム2」が走りはじめ、それぞれのプログラムの「確認用データ」と同じ形式のデータを表示しはじめる。
「>」の左側が行番号、右側が確認用データとなる。
⑤終わったら、確認用データの異なっていた行番号のプログラムを1字1字確かめていく。
⑥修正が終了したら④からの作業をくりかえし再度確認をする。
⑦データの違うところが、すべてなくなったら、OK。
⑧RUNするまえに、
DELETE9000-9060↵
として「新・打ちこみミス発見プログラム2」を消去する。
⑨念のため、チェックずみのゲームプログラムをテープまたはディスクにセーブしてから、
RUN↵
⑩これで、99パーセント、正常にゲームプログラムが動くはず。万が一、正常に作動しなかったり、エラーが発生したりしたら、プログラム解説や変数の意味を参考にして、悪運の強いミスを退治するための戦いをはじめよう。

新・打ちこみミス発見プログラム2

```
9000 '--- NEW TYPE CHECK SUM ---
9010 V=PEEK(&HF676)+PEEK(&HF677)*256
9020 V1=PEEK(V)+PEEK(V+1)*256:L=V1-V-1
9030 VS=PEEK(V+2)+PEEK(V+3)*256
9040 IF V1=0 THEN END ELSE S=0
9050 FORI=4TOL:S=255AND(S+PEEK(V+I)*(IMO
D9+1)):NEXT:PRINTUSING" #####>###";VS;S;
9060 V=V1:GOTO 9020
```

新・打ちこみミス発見プログラム2のプログラム確認用データ

```
9000>200  9010>152  9020>153  9030>118
9040>134  9050>102  9060>???
```

プログラムがどうしてもうまく作動しない場合は、往復ハガキでMSX・FAN編集部まで。ただし、以下のことを守ってください。①RAM容量などが自分の機種にあっているかを確認②打ちこみミスではないかを確認③どういう状態で動かないか、どういうエラーがでるかを明記。電話の場合は、プログラムの入ったMSXを近くに置いて、祝祭日を除く月～金の午後4時から6時のあいだに(☎03-431-1627)。それ以外の時間は受け付けていません。

序章

ちょっと見慣れないが下は、いわゆるアセンブリリストだ。いつものEDファンダムは次ページからはじまる。

このアセンブリリストは、MSX－DOS用の『マクロ80』などのアセンブラでアセンブルできる。EDファンダムはいままでマシン語プログラムの実体を明らかにしないでいたのだが、今回のは実用性がありそうなので、ファンダムの読者諸兄に使っていただければと、アセンブリリストの掲載に踏み切った。コメントを入れておいたので、内容はだいたいわかると思う。次のページには、このアセンブリリストをマシン語にしてBASICのデータの形にした1画面のプログラムがある。べつにアセンブラを持っていなくてもだいじょうぶだ。

```
;
;       ＥＤファンダム　＆ＨØ６
;
;       さあ、ＢＧＭ演奏をやってみようじゃないか！
;
;
;       Ａ＝ＵＳＲ（ＶＡＲＰＴＲ（Ａ％（Ø）））
;       Ａ％（Ø）　＝＝＞キューの長さ①／キューの長さ②
;       Ａ％（１）　＝＝＞ボリュームデータ①／ボリュームデータ②
;       Ａ％（２）　＝＝＞ミキサーデータ
;       Ａ％（３）　＝＝＞音符データ①（音の高さ）
;       Ａ％（４）　＝＝＞音符データ①（音の長さ）
;       Ａ％（５）　＝＝＞音符データ②（音の高さ）
;       Ａ％（６）　＝＝＞音符データ②（音の長さ）
;
;

        CSEG

;
;       ＢＩＯＳとＢＡＳＩＣ内部ルーチンとワークエリア
;

PSGWRT  EQU     ØØ93H           ; Ａ＝レジスタ番号／Ｅ＝データ
PSGRD   EQU     ØØ96H           ; Ａ＝レジスタ番号
VOLUME  EQU     9               ; チャンネル２のボリューム設定
TONE    EQU     2               ; チャンネル２の音程設定
MIX     EQU     7               ; ミキサーレジスタ

;=====================================================================
;
;       ここから先はプログラム地域です！！
;
;=====================================================================

INIT:
        DI                      ; 割りこみ禁止で多い日も安心

;       呼ばれて飛び出てジャジャジャジャーン

        LD      HL,(ØF7F8H)
        LD      DE,BGMDAT
        PUSH    DE
        LD      BC,256 * 4
        LDIR
        POP     HL
        LD      A,(HL)
        INC     HL
        DEC     A
        LD      (CLN2),A
        LD      A,(HL)
        INC     HL
        DEC     A
        LD      (CLN1),A
        PUSH    AF
        LD      A,(HL)
        INC     HL
        LD      (VDATA2),A
        LD      A,(HL)
        INC     HL
        LD      (VDATA1),A
        LD      A,(HL)
        LD      (MDATA),A
        INC     HL
        INC     HL
        LD      (CTOP1),HL
        POP     AF
        PUSH    HL
        INC     A
        LD      L,A
        LD      H,Ø
        ADD     HL,HL
        ADD     HL,HL
        POP     DE
        ADD     HL,DE
        LD      (CTOP2),HL

        XOR     A
        LD      (COFF1),A
        LD      (COFF2),A
        LD      (NCNT1),A
        LD      (NCNT2),A

;       さあ、フックを書き換えるぞ！

        LD      HL,ØFD9FH
        LD      DE,OHOOK
        LD      BC,5
        LDIR
        LD      HL,NHOOK
        LD      DE,ØFD9FH
        LD      BC,3            ; ３バイトで十分ですよ
        LDIR
RETT:   EI
        RET                     ; さらばマシン語、ＢＡＳＩＣへ

;       女房とフックは新しいほうがいい

NHOOK:  JP      BGM

;=====================================================================
;
;       おたのしみはこれからだ！　いよいよＢＧＭ
;
;=====================================================================

BGM:
        PUSH    AF
        LD      A,(ØFBE5H + 7)
        RLCA
        RLCA
        JR      NC,RESET        ; ＳＥＬＥＣＴキーチェック！

;       音が終っているかどうかが気になる

        LD      HL,NCNT1
        LD      B,2
CHL:    PUSH    BC
        LD      A,(HL)          ; 音を鳴らし終っている？
        OR      A
        CALL    Z,NNOTE
        DEC     (HL)
        LD      DE,5
        ADD     HL,DE
        POP     BC
        CALL    SOUND
        DJNZ    CHL

;       ミキサーをいじって音を出す

        LD      A,MIX
        CALL    PSGRD
        AND     111ØØ1ØØB
        LD      C,A
        LD      A,(MDATA)
        OR      C
        LD      E,A
        LD      A,MIX
        CALL    PSGWRT
RETURN: POP     AF
     EI
OHOOK:  DS      5               ; フックプログラムの引っ越し先

RESET:  DI
        LD      HL,OHOOK
        LD      DE,ØFD9FH
        LD      BC,5
        LDIR
        JR      RETURN

;       つぎの音を出すために

NNOTE:  PUSH    HL
        INC     HL
        LD      E,(HL)
        INC     HL
        LD      D,(HL)
        INC     HL
        LD      A,(HL)
        INC     HL
        PUSH    HL
        PUSH    AF
        LD      L,A
        LD      H,Ø
        ADD     HL,HL
        ADD     HL,HL
        ADD     HL,DE
        LD      E,(HL)
        INC     HL
        LD      D,(HL)
        INC     HL
        LD      C,(HL)
        POP     AF
        POP     HL
        PUSH    HL
        LD      B,(HL)
        INC     HL
        LD      (HL),E
        INC     HL
        LD      (HL),D
        POP     HL
        CP      B               ; キューがひとまわりしたか？
        LD      B,A
        LD      A,Ø
        JR      Z,LAP
        LD      A,B
        INC     A
LAP:    DEC     HL
        LD      (HL),A
        POP     HL
        LD      (HL),C
        RET

;       ＰＳＧへデータを！

SOUND:  LD      A,B
        ADD     A,A
        LD      D,A
        LD      E,(HL)
        LD      C,E
        INC     HL
        CALL    PSGWRT
        LD      E,(HL)
        INC     HL
        EX      AF,AF'
        LD      A,E
        OR      C
        LD      C,A
        EX      AF,AF'
        INC     A
        CALL    PSGWRT
        LD      A,C
        OR      A
        LD      E,Ø
        JR      Z,REST
        LD      E,(HL)
REST:   INC     HL
        LD      A,VOLUME + 2
        SUB     B
        CALL    PSGWRT
        RET

;       ここから先はワークエリア！

MDATA:  DB      Ø               ; トーンかノイズか両方か？

NCNT1:  DB      Ø               ; 音の長さのカウンタ
CTOP1:  DW      Ø               ; ＢＧＭ①データの先頭アドレス
COFF1:  DB      Ø               ; いまどの音を出しているか
CLN1:   DB      Ø               ; ＢＧＭ①データの長さ
TDATA1: DW      Ø               ; 出している音の高さ
VDATA1: DB      Ø               ; ボリュームデータ①は？

NCNT2:  DB      Ø               ; 音の長さのカウンタ
CTOP2:  DW      Ø               ; ＢＧＭ②データの先頭アドレス
COFF2:  DB      Ø               ; いまどの音を出しているか
CLN2:   DB      Ø               ; ＢＧＭ②データの長さ
TDATA2: DW      Ø               ; 出している音の高さ
VDATA2: DB      Ø               ; ボリュームデータ②は？

BGMDAT: DS      256 * 4

        END
```

&H06：サウンドオブBGM

いままで沈黙のかなたにいたMSXがプログラムを打ちこんでいるときにも歌っている。音楽が帰ってきたんだ。

```
10 CLEAR200,&HD000:DEFINTA-Z:GOSUB900
20 END
900 RESTORE920:FORI=0TO245:READD$:D=VAL(
"&H"+D$):S=S+D:POKE&HD000+I,D:NEXT:IFS<>
27614THENPRINT"DATAミス":END
910 DEFUSR=&HD000:RESTORE:RETURN
920 DATAF3,2A,F8,F7,11,7,D1,D5,1,,4,ED,B
0,E1,7E,23,3D,32,3,D1,7E,23,3D,32,FB,D0,
F5,7E,23,32,6,D1,7E,23,32,FE,D0,7E,32,F6
,D0,23,23,22,F8,D0,F1,E5,3C,6F,26,,29,29
,D1,19,22,,D1,AF,32,FA,D0,32,2,D1,32,F7,
D0,32,FF,D0,21,9F,FD,11,95,D0,1,5,,ED
930 DATAB0,21,60,D0,11,9F,FD,1,3,,ED,B0,
FB,C9,C3,63,D0,F5,3A,EC,FB,7,7,30,2F,21,
F7,D0,6,2,C5,7E,B7,CC,A8,D0,35,11,5,,19,
C1,CD,D3,D0,10,EF,3E,7,CD,96,,E6,E4,4F,3
A,F6,D0,B1,5F,3E,7,CD,93,,F1,FB,,,,,F3,
21,95,D0,11,9F,FD,1,5,,ED,B0,18,EB,E5
940 DATA23,5E,23,56,23,7E,23,E5,F5,6F,26
,,29,29,19,5E,23,56,23,4E,F1,E1,E5,46,23
,73,23,72,E1,B8,47,3E,,28,2,78,3C,2B,77,
E1,71,C9,78,87,57,5E,4B,23,CD,93,,5E,23,
8,7B,B1,4F,8,3C,CD,93,,79,B7,1E,,28,1,5E
,23,3E,B,90,CD,93,,C9
```

■なにも起こらない１画面

まずことわっておくが、左の１画面プログラムをRUNしてもなにも起こらない。下のサンプルプログラムなどを追加しないとMSXは歌わないのだ。つまり、サウンドオブBGMのプログラムは、BASICにBGM機能を付け加えるシステム的なプログラムなのである(BGMはPSGのチャンネル2と3を使う)。だから、プログラムが行10〜20と行900以降にわかれているのだ。このあいだにBGM機能を使うゲームなどのプログラムを入れるわけだ。

なにも起こらないのでは打ちこみミスがあるかどうかもよくわからないので、サンプルプログラム１を追加して打ちこむ。念のためセーブしてからRUNしてみる。これで、「Ok」と表示されてからずっと、１秒ごとにヘンな音が出るようなら、サウンドオブBGMは正常に動いている。もし、音がしなかったりしたら、いちどリセットしてからさっきセーブしたサウンド

■サウンドオブBGM用音程データ一覧

音名＼オクターブ	1	2	3	4	5	6	7	8
C	D5D	6AF	357	1AC	D6	6B	35	1B
C＃	C9C	64E	327	194	CA	65	32	19
D	BE7	5F4	2FA	17D	BE	5F	30	18
D＃	B3C	59E	2CF	168	B4	5A	2D	16
E	A9B	54E	2A7	153	AA	55	2A	15
F	A02	501	281	140	A0	50	28	14
F＃	973	4BA	25D	12E	97	4C	26	13
G	8EB	476	23B	11D	8F	47	24	12
G＃	86B	436	21B	10D	87	43	22	11
A	7F2	3F9	1FD	FE	7F	40	20	10
A＃	780	3C0	1E0	F0	78	3C	1E	F
B	714	38A	1C5	E3	71	39	1C	E

■サンプルプログラム１「神経にさわる秒針」

```
20 DIMA%(11):A%(0)=514:A%(1)=3855:A%(2)=
56:FORI=0TO3:READD$,D:A%(I*2+3)=VAL("&H"
+D$):A%(I*2+4)=D:NEXT:I=USR(VARPTR(A%(0)
)):END:DATA 153,10,0,50,11D,2,0,58
```

■サンプルプログラム２「２人の琴奏者のための春の海」

```
20 SCREEN0:WIDTH40:ONSTOPGOSUB90:STOPON
30 N=16:DIM A%(N*4+3):A%(0)=N*256+N:A%(1
)=15*256+15:A%(2)=&B111000
40 FORI=0TON-1:READD$,D:A%(I*2+3)=VAL("&
H"+D$):A%(I*2+4)=(512¥D):NEXT
50 RESTORE
60 FORI=0TON-1:READD$,D:A%(N*2+I*2+3)=VA
L("&H"+D$)-5:A%(N*2+I*2+4)=(128¥D):NEXT
70 A=USR(VARPTR(A%(0)))
80 A=&HD0F7:LOCATE0,CSRLIN:PRINTUSING"CH
2 ｵﾄ=### ｶｳﾝﾄ=### CH3 ｵﾄ=### ｶｳﾝﾄ=###";P
EEK(A+3);PEEK(A);PEEK(A+11);PEEK(A+8);:G
OTO80
90 STOPOFF:POKE&HFBEC,0:DEFUSR1=&H90:A=U
SR1(0):END
100 DATA 2A7,8,1C5,16,17D,16,153,16,FE,1
6,E3,16,FE,16,153,2,2A7,8,1C5,16,17D,16,
153,16,FE,16,E3,16,BE,16,AA,2
```

オブBGMをロードしてリストを確認すること。ちなみに、「DATAミス」と表示されたときは、行900以降のDATA文にミスがある可能性が高い。

■サウンドオブBGMのクセ

うまくいったとき、この秒針の音が気にさわるようになったら、SELECTキーを押して音を止めよう。サウンドオブBGMが鳴らしている音は、PLAY文で鳴っている音と違って、CTRL+STOPには反応しない。SELECTキーを押したときに止まるようになっているのだ。

SELECTキーでBGMを止めるのは、じつはとても重要。BGMを鳴らしているときに重ねてサウンドオブBGMを呼び出すと暴走してしまうかもしれないのだ。かならず、SELECTキーを押していったんBGMを止めてからサウンドオブBGMを使うこと。

■BGMを鳴らす方法

ブッブッとか鳴らしているだけではあまりにも芸がない。こんどはBGMらしいやつを鳴らしてみよう。サンプルプログラム2だ。打ちこみミスがなければ、祝福の『春の海』が流れる。

いま鳴っている『春の海』は、下の楽譜のように2小節だけ。これをPSGのチャンネル2と3でテンポをかえて演奏している。BGMのデータはサンプルプログラム2の行100だ。

BGMのデータは、右上の「配列A%(n)の内容」のように、音符数(データの長さ)、ボリュームデータ、ミキサーデータ、PSGのチャンネル2、3用の音符データの4種類のデータの集まり。このうち、音符データ以外は下の「A%(0)~A%(2)の作り方」を見ればわかるように、手軽に作れる。

ちょっとめんどくさい音符データは、楽譜の下でやっているように、いったんPLAY文のMMLにしてから左ページの左下の一覧表を見て音程データを作り、これに音の長さをつけて1つずつ作っていく。

ちなみに、音の長さのデータは、「長さの値×60分の1秒鳴る」ようになっているのだが、サンプルプログラム2のBGMデータで音の長さが音符名になっている。このままでは、数字の小さい音符のほうが短く鳴ってしまうのだが、じつは、演奏される配列A%(n)にデータを入れるときに細工しているのだ。行40を見ればわかるように、定数(行40では512)を音符名の数字で割って音の長さのデータにしているわけだ。このやり方のほうが見た目にわかりやすいと思う。

■自作プログラムに使うとき

自分でBGMデータを作るときや、自作プログラムにサウンドオブBGMを使うときは、右下の「サウンドオブBGMの使い方」のようにすればいい。とりあえずは、サンプルプログラム2を改造するのも手だ。

サンプルプログラム2は、BGMデータのデバッグ用にプログラムが行80で永久ループになっていて、画面に「オト(何個目の音符を鳴らしているのか)」と「カウント(その音をあとどれだけ鳴らし続けるのか)」を表示し続ける。これを見ながら聞けば、データのミスなどがすぐにわかるはずだ。

また、行20でSTOPキー割りこみの設定をしているので、CTRL+STOPすると行90を実行して終わる。行90にあるPOKE&HFBEC,Øは、プログラムでBGMを止める方法(SELECTキーが押されたフリする)だ。プログラム中でBGMを切りかえたいときには、このPOKE文でいったんBGMを止めてからUSR関数を使えばいい。また、自作のプログラムでサウンドオブBGMを使うときには、サンプルプログラム2のようにSTOPキー割りこみとPOKE文のセットをつけておいてほしい。

ファンダムに投稿するプログラムに関しては、サウンドオブBGMをそのまま使ってもらってかまわない。これだけで1画面あるので、ゲームに使おうとすると5~6画面のプログラムになるだろうが、BGMひとつでゲームはグンとよくなるぞ。

■配列A%(n)の内容

A%(Ø)=〈CH2の音符数〉*256+〈CH3の音符数〉
A%(1)=〈CH2のボリューム〉*256+〈CH3のボリューム〉
※ボリュームを16にするとエンベロープになる。
A%(2)=〈ミキサーレジスタ(レジスタ7)の値〉
A%(3)=〈CH2の1つめの音符の音程データ〉
A%(4)=〈CH2の1つめの音符の長さ〉
※このあとCH2の音符データをつづけ、そのあと同じパターンでCH3の音符データを入れる。

ファンダムパーラー

ファンダムのいろんなコーナーがここに集まってきて、はやくもろか月。今回は季間奨励賞の発表と、ひさしぶりの残念賞がメインです。

第9回季間奨励賞発表

受賞作『SPEEDER』
栃木県 高校2年 小曽根正男

3か月に1回の季間奨励賞発表も第9回を迎えました。

今回は、1990年1月号から3月号までにファンダムに掲載されたプログラムのなかから、1画面とN画面の作品を対象として選びました。

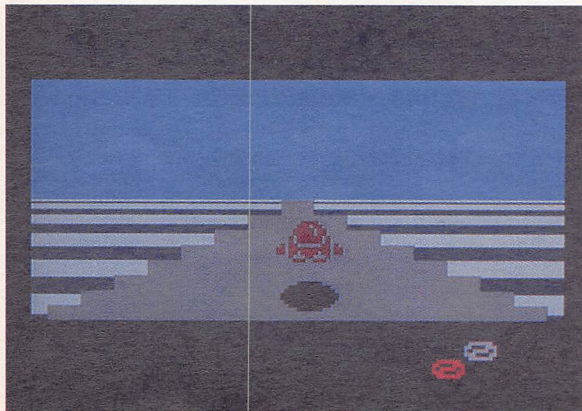
みごとに季間奨励賞に輝いた作品は、1990年1月号に掲載された、OZOこと小曽根正男くんの『SPEEDER』です。

『SPEEDER』はいろいろな面から高く評価された作品で、3画面でオールBASICなのに、マシン語なみのスピード感あふれるレーシングゲームを実現したものです。

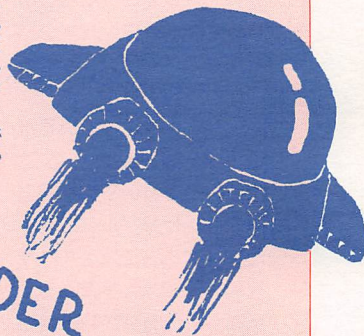
また、自機(スピーダー)のフワフワした感じもよくでていて、さわやかなゲームにまとまっていました。

作者の小曽根くんには賞金3万円をさしあげます。

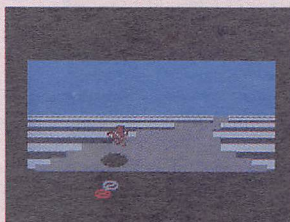
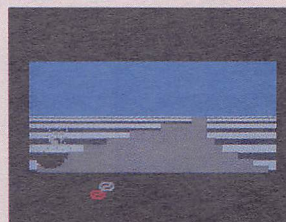
次の第10回季間奨励賞は、4月号から1990年6月号までに掲載される、FP部門をのぞく全RP部門の作品を対象とします。

また、いつも奨励賞のワクからはずされて、日の目を見ることがなかったFP部門にも、このような賞を設けることになりましたので、投稿者のみなさんは明日の栄誉をめざしてがんばってください。

赤い色の黒い影をおとして飛んでいるのが自機のスピーダー。このフワフワしたところがポイントだ

受賞のことば

「やった〜/ 季間奨励賞もとったぞ〜/」と、とても喜んでいるOZOです。これを読んでいる人は、『SPEEDER』をやったのかな? いま、ぼくは新しいゲームを作っています。その名は、『FIGHTING SOCCER(ファイティング・サッカー)』。いろいろな技が使えるゲームです。もし採用されたらやってみてください。

季間奨励賞に選ばれた『SPEEDER』は、マシン語を使用していた『GR2』(1989年12月号掲載、第8回季間奨励賞受賞作品)にもひけをとらないスピード感がありました。とてもオールBASICの3画面とは思わせない、バランスのとれたすぐれたレーシングゲームです。

コースは全7パターンあり、色も鮮やかで、制限時間内に左右に揺れ動くコースを疾走していきます。画面の下には時間メーターと距離メーターが表示されていて、これがまるで「時間と距離」が競争しているようなエキサイティングな効果をもって、プレイするものをとりこんでゆくようなゲームにしあがっています。

採用された当時に、はやくも季間奨励賞の声があったほどで、ファンダムアンケートでもダントツの1位となり、まさに季間奨励賞にふさわしい作品となりました。

「時間」メーターをにらみつつ、カーブを走り抜けていくスピーダー

「ドーン/」。画面の端にぶつかってクラッシュ。しばらくすると復活する

今月の残念賞

ほんっとうにひさしぶりの残念賞ですが、今回は1画面タイプにいいものが多かったようです。N画面、10画面はちょっと低調気味。また、FP部門は大作が多かったため、今月はスペースの関係で見送りました。

それでは残念賞の報告です。

今回の候補にあげられたのは、『ゴキちゃん』『たおれるよ』『耳をそばだてて』『3D』そして『シャッター』の、いずれも1画面部門の5作品です。

この5作品はいずれもなかなかのできで、採用ラインぎりぎりのものばかりです。ただし、『シャッター』はパーラー担当者の強力な押しによって敗者復活をとげ、はやくも来月5月号の採用作品に決まりました。

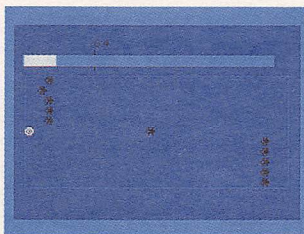
『シャッター』は、いわゆるよっぱらいゲームで、おなじような作品も多いため、いったんはボツにされてしまったのですが、遊んでいるうちにゲーム性の高いことがわかり、来月での採用が決定されました。

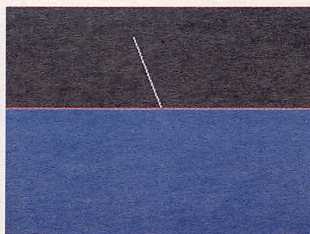
今月の残念賞には残りの4作品が決まりました。どれも採用すべきかどうか迷ったものばかりで、この4作品とも、来月の選考会にもう一度出品して、あらためて選考しなおす予定です。したがって、このなかから5月号の採用作品が出る可能性もあります。なお、4作品の作者には残念賞としてMファン特製テレカをさしあげます。

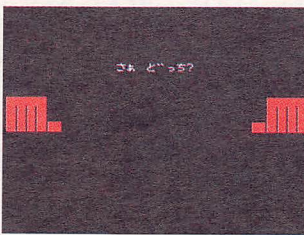
■投稿者の方へ

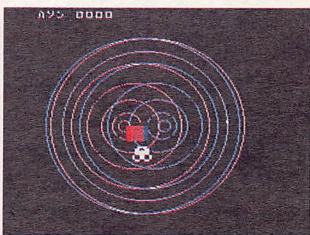
ところで、最近、遊び方がちゃんと書かれていなかったり、未完成なままのプログラムを送ってきたり、とマナーのよくない投稿がめだちます。

プログラムを投稿するまえには十分なテストプレイと、どんなプログラムかがはっきりわかるような説明を付けること。画面設定などの基本的な初期設定を付けることはもちろん、むだなステートメントを取り除くことも忘れずに。また、投稿の際にはかならずプログラム名も書いてください。

ゴキちゃん

埼玉・大沢元春(18歳)作品。プレイヤーめがけて突進してくるゴキブリから逃げまわる生き残りゲーム。ありふれた感があったが効果音がうまく使われていた。

たおれるよ

大分・水田孝信(12歳)作品。画面上にそびえ立つ棒を、バランスをとって倒れないようにするゲーム。プレイ感覚はよかったが、棒の動き方に違和感があった。

耳をそばだてて

北海道・二階堂孝彦(16歳)作品。むかしよく輪ゴムを使ってやった遊びをMSXにしたもの。雰囲気とアイデアはよかったが、残像で答えがすぐわかるのが難点。

3D

栃木・沼尾弘志(43歳)作品。「3Dに見える」というウリの部分が逆効果になり、意見がわかれた。しかし、3Dでなくてもおもしろいので、敗者復活の有力候補。

情報局 バグ情報:2月号『MAKING CITY(メイキング シティー)』

1990年2月号掲載の、『MAKING CITY』のプログラムにバグがありました。

本誌に掲載されたプログラムでは、人家を空き地に変換することができなくなっていて、かわりに人家に道路を敷くことができるようになっています。

このバグは『MAKING CITY』の解説担当者がつけてしまったバグで、作者が投稿した状態では正常に動いていました。

投稿されたプログラムは掲載するまえに、打ちこみやすいリストに変更したり、動作上の不備を修正したりするためにプログラムの一部を修正することがありますが、今回はそのときにもともとなかったバグをつけてしまったわけでたいへん恥じ入っております。

作者ならびに読者のみなさん、ほんとうにもうしわけありませんでした。行260〜270の部分を下のように訂正してください。

また、3月号のいじわるファンクションコールでも記載しましたが、遊び方の説明にも一部まちがいがありました。荒れ地を空き地に変換するのにかかる費用は100万円ではなく、200万円です。

これから、本誌掲載のファンダムプログラムに関するアフターケアも、この情報局でおこなっていきますので、よろしく。

『MAKING CITY』訂正リスト

```
260 IFDTHENIFE=192ORE=201ANDYO>199ORE=18
6ANDYO>99THENA=100*(E=186)+200*(E=201):G
OTO280ELSE210
270 IFE=177ANDYO>9THENA=-10:GOTO280ELSE2
10
```

1行 1行プログラムついにコーナー化!

いやあ、1行プログラムもとうとうコーナー化してしまいました。

これというのも「1行プログラムのコーナー化」を求める声が意外に多かったためです。

また、1行プログラムでいい作品が多く送られてきたら、ほかのゲームプログラムやAVフォーラムのような規定を設けて、独立したページにすることも考えています。さあ、みんなで1行プログラムを盛り上げましょう!

でも、いまのところはこんな感じのカコミでがまんしてね。

1行プログラムは「1行ならい い」というわけじゃありません。今回は、こんなんじゃダメだよという例で、斎尾裕史くんの1行プログラム『ALPHABET』を例にお話しします。

このゲームは画面のいちばん下にいる文字が自分で、自分以上の文字(自分がGならGからZ)にぶつかっていき、自分がZの状態でZにぶつかるとクリアで残りタイムを競います。でもバグがあり、あまりおもしろくありません。

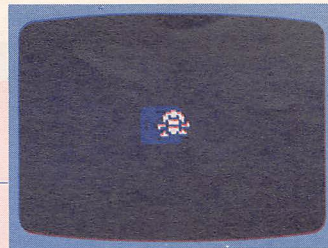
でも、掲載された斎尾裕史くんには、特別にがんばりま賞としてテレカをさしあげます。

『ALPHABET(アルファベット)』 BY 斎尾裕史

```
1 SCREEN1:COLOR15,0,0:WIDTH32:KEYOFF:A$=
CHR$(27)+"L":C=65:X=6895:R=RND(-TIME):FO
RI=999TO0STEP-1:LOCATE14,0:PRINTI;SPC(RN
D(1)*32+15);CHR$(RND(1)*26+65);A$:S=STIC
K(0):X=X+(S=7)-(S=3):V=VPEEK(X):VPOKEX,C
:IFV=32THENNEXTELSEIFV>=CTHENC=C+1:BEEP:
IFC<91THENNEXT
```

金太と風

MSX MSX2/2+　RAM8K
BY Romi

遊び方は45ページにあります

```
1 COLOR15,0,0:SCREEN1,3,0:KEYOFF:WIDTH29
:DEFINTA-Z:FORI=0TO3:READA$:B$="":FORJ=0
TO31:B$=B$+CHR$(VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2
))):NEXT:SPRITE$(I)=B$:NEXT:X=112:Y=64
2 SOUND7,62:DATA7FFFFCFFFFFEDDDBDBDDFEFF
FFFCFF7FFEFF3FFFFF7FBBDBDBBB7FFFFF3FFFFE
,00000107 0D0C0B2338030B1D000000000000080E
0B030D0C01CC4C09038,00000107 0D0C0B033823
03091C000000000000080E0B030D0C41CC0D0B8
3 DATA0000000107 0D0C0B2338030B1D00000000
000080E0B030D0C41CC0D0B8:PUTSPRITE1,(X,Y
+7),4,0:SOUND6,30:SOUND1,0:FORI=0TO650
4 V=0:W=0:FORJ=0TO1:S=STICK(J):V=V-(S=3)
+(S=7):W=W-(S=5)+(S=1):S(J)=S:NEXT:A=1-(
S(0)=S(1)):V=V*A:W=W*A:X=X+V:Y=Y+W:PUTSP
RITE0,(X,Y),10,1+IMOD3:FORK=0TO29:NEXT:O
N-(X>139ORX<86ORY>82ORY<46)GOTO5:NEXT:P=
1:PLAY"S9M4000O4L4CBDBL8CBDBC4":GOTO6
5 P=2:VPOKE6915,0:SOUND8,15:FORI=10TO130
:SOUND0,I:FORJ=0TO9:NEXTJ,I:SOUND8,0:SOU
ND7,55:COLOR,,6:PLAY"S9M4000C64C2"
6 LOCATE8,20:PRINT"PLAYER"P"WON !":IFSTR
IG(0)+STRIG(1)THENRUNELSE6
```

プログラマからひとこと　ブータンの首都はチンプーだ

【Romi】●パピヨンRomiのよもやま話［第1回：超へボグッズ到来］／それはクリスマスも間近な、12月なかば。ぼくの家には、親戚の家族が遊びにきていた。ピンポーン。宅急便だった。送ってきたその薄汚いダンボール箱には「MSX・FAN」の印が押され、「プレゼント」と書かれていた。「クリスマスプレゼントじゃない?」「わー、いいなー」、親類縁者は口々にそういったが、ぼくは箱の中がなにかはわかっていた……超安物グッズだ。みんなの面前であけたくはなかったが、せかされ、しぶしぶ箱に手をかけた。みんなの興味は箱の中へ。中には、ぐしゃぐしゃに丸めてある新聞と、ほとんど壊れた超へボグッズの品々が入っていた。足の取れた変なゼンマイ人形、タイヤのないリモコン車、「棚卸(たなおろし)放出品」と書かれたわけのわからないテープ……。親戚一家は、あきれかえっていた。しかし、ぼくは「ブータンの首都はチンプーだ。だからといってブータンの人々を笑っちゃあいけない」と自分にいいきかせるしかなかった。つづく。

変数の意味

スプライト座標

X、Y……金太の座標／土俵の座標⇨土俵はX、Yの初期値を利用して、(X, Y+7)に表示される

V、W……金太の座標増分(×Aして使用)

その他の変数

A……座標増分の切り換え用

A$……スプライトパターンデータ読みこみ用

B$……スプライトパターン作成用

I、J、K……ループ用

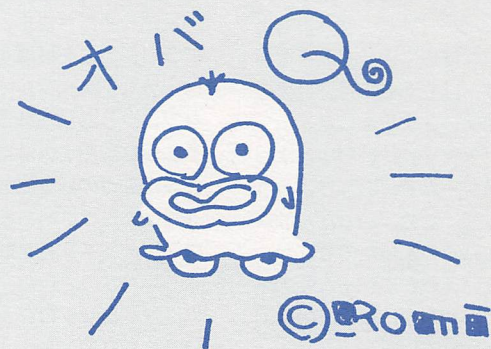
P……勝者表示用のプレイヤー番号

S……スティック入力用

S(n)……プレイヤーのスティック入力用(n＝0：金太、1：風)

プログラム解説

1 初期設定

●初期設定●スプライトパターン定義●変数設定

2 データ

●スプライトパターンデータ(行1で読みこみ)

3 土俵表示

●スプライトパターンデータ(行1で読みこみ)●土俵表示●PSG設定●金太移動表示のループ開始(時間制限)

4 金太移動表示

●変数設定●スティック入力●金太移動処理⇨風と金太のスティック入力の方向S(0)、S(1)の値がおなじならばA＝2、ちがっていればA＝1にする●金太の座標移動の増分計算⇨A＝2のとき、つまり金太が進もうとしている方向に風が吹けば金太の移動量は2倍になり、風にあおられる●金太移動表示●金太が土俵を割ったかの判定処理⇨土俵から出たら行5へ飛ぶ●金太勝利の処理⇨行3の最後にあるFOR～と対応し、NEXTまでの処理を651回くりかえす。651回終了するまで金太が土俵を割らずにいれば、金太の勝利となる●勝者表示用の変数Pを1にする(金太勝利)●効果音●行6へ飛ぶ

5 金太落下

●勝者表示用の変数Pを2にする(風勝利)●金太を消す●落下音を鳴らす⇨PSGのレジスタ8で音量を設定、FOR～NEXTループを使ってレジスタ0で周波数を連続的に下げ、落下音を作る●落下音を止める●画面の色を変える●効果音

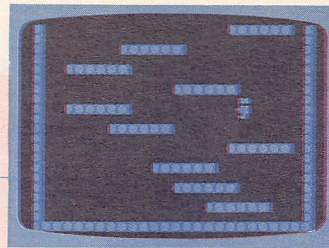
6 ゲームオーバー

●メッセージ表示●リプレイ処理

〈ファンダムニュース／その1・ファンダムアンケート(2月号)の結果①〉2月号ファンダムアンケートの結果です。今回はＳＩＭＣＩＴＹの影響か、『ＭＡＫＩＮＧ ＣＩＴＹ』が1位。1画面では『あっちむいてホイ／』が4位、『ばれーぼーる？』が5位。5位以下ではＥＤファンダムが7位に顔を出しています。〈1位〉ＭＡＫＩＮＧ ＣＩＴＹ〈2位〉ＳＴＡＲ＆ＭＯＯＮＳ〈3位〉激突ホームランスタジアム〈4位〉あっちむいてホイ／〈5位〉ばれーぼーる?

8192階建ての塔

MSX MSX2/2+　RAM8K
BY NAGI-P SOFT

遊び方は46ページにあります

```
1 SCREEN1,1,0:COLOR15,0,0:WIDTH24:KEYOFF
:DEFINTA-Z:DEFFNA=VPEEK(6208+X¥8+(Y¥8)*3
2)ORVPEEK(6209+(X+7)¥8+(Y¥8)*32):FORI=1T
O32:VPOKE14335+I,ASC(MID$("jjョ-kェ}まjj.jェ
jFfjj/-はし ァjj.jしjFJ",I,1))-46AND255:NEXT
2 A=RND(-9):VPOKE8208,50:FORI=0TO20:VPOK
E6211+I*32,133:VPOKE6236+I*32,133:NEXT:F
ORI=0TO9:LOCATERND(1)*19,2+I*2:PRINT"●●●
●●●":NEXT:LOCATE0,22:PRINTSTRING$(24,133
);:X=32:Y=160:A=1:F=1:SOUND1,0:SOUND7,62
3 X=X+A*4-2:P=PXOR1:GOSUB6:IFFNA=32THENY
=Y+8:SOUND8,0:GOTO3ELSEB=S:S=STRIG(0):IF
STHENJ=JMOD12+1:SOUND0,99-J:SOUND8,15:GO
TO3ELSESOUND8,0:IFB=0ANDS=0THENJ=0:GOTO3
4 X=X+A*4-2:Y=Y-J:J=J-1:GOSUB6:IFJ<0ANDF
NA<>32THENJ=0:Y=(Y¥8)*8:GOTO3ELSEIFY>64T
HEN4ELSEF=F+1:FORI=0TO3:C=C+1:LOCATE0,2:
PRINTCHR$(27)+"L":Y=Y+8:IFCMOD2=0THENLOC
ATERND(1)*9+(C/2MOD2)*10,2:PRINT"●●●●●●"
5 GOSUB6:NEXT:LOCATE10,0:PRINTF"F":GOTO4
6 PUTSPRITE0,(X,Y),7,A*2+P:A=AXOR-(X=320
RX=208):IFY<176THENRETURNELSEPLAY"SM999L
64DD-C":FORI=0TO20:LOCATE,2:PRINTCHR$(27
)+"M":NEXT:FORI=0TO1:I=STICK(0):NEXT:RUN
```

変数の意味

スプライト座標

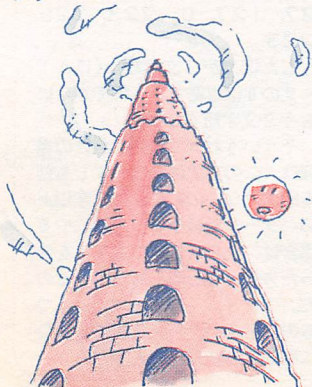
A……分身のX座標増分⇒×4−2して加算

J……分身のY座標増分⇒減算

X、Y……分身の座標

その他の変数

B……直前のトリガー入力の状態

C……ブロック(床)表示用カウンタ

F……階数

FNA……分身の足もとの座標上にあるキャラクタを調べる(ユーザー定義関数)

I……ループ用

P……パターン切り換え用

S……トリガー入力用

プログラム解説

1 初期設定

●初期設定●ユーザー定義関数定義●スプライトパターン定義

2 画面作成

●分身のX座標増分初期化および乱数初期化※RND関数のなかにあるマイナスの数値を変えればブロックの出現パターンが変わる●キャラクタ色設定●画面作成(塔の壁/ブロック表示)●変数初期設定●PSG設定

3 チャレンジ

●X座標計算●えっさほいさ●行6(スプライト表示)を呼び出す●落下判定処理(落下計算/行3へ飛ぶ/今のトリガー入力の数値を保存する)●トリガー入力判定処理(ジャンプ時のY座標増分計算/効果音/行3へ飛ぶ)●トリガー入力が終了しジャンプか、通常走行のままかの判定処理

4 ジャンプ

●ジャンプ計算●行6を呼び出す●ブロックへの着地判定処理(着地時にブロックと分身が重ならないための処理/行3へ飛ぶ)●画面スクロール判定処理(階数加算/ブロック表示用カウンタ計算/エスケープシーケンスで画面の上部に1行挿入)●ブロック表示判定処理

5 どのくらい登っただろう

●行6を呼び出す●分身のいる階数表示●行4へ飛ぶ

6 スプライト表示サブ

●分身表示●分身の進行方向別によるX座標増分の切り換え処理●ゲーム終了判定処理●効果音●落下スクロール処理●リプレイ処理

プログラマからひとこと　維新の嵐のせいだ

担当者X
身分:徳間書店社員
思　想:ボツ
先進性:20
体　力:20
精神力:20

説得項目:思想
第1ターン
まさしくその通り

NAGI-P
身分:NAGI-PSOFT社長
思　想:採用
先進性:2000
体　力:2000
精神力:2000

NAGI-PはNAGI-PSOFTのゲームの必要性を熱心に主張している

【NAGI-P SOFT】テーブルゲームには興味がない。ディスクマガジンは内容がないようという読者のためのアクションゲームです。ほんとに8192階あります。80階までしか行ったことないが。LAST WARⅡの制作が進まない。維新の嵐のせいだ。でもおもしろいから許す。

エスケープシーケンスによるスクロール

このプログラムでずんずん塔の頂上へ登っていくときと、ブロックを踏みはずして落ちていくときの画面のスクロールはエスケープシーケンスを使っている。ファンダムのプログラムを打ちこんだことがある人ならすでにエスケープシーケンスをご存じだろう。

おもに1画面タイプでもっとも多く使われているエスケープシーケンスは、カーソルの位置を指定する「CHR$(27)+"Y〜"」だ。これは、おもにプログラムを短くする目的で使われている。というのも、プログラムの長さを気にしなければLOCATE文でまったくおなじことがかんたんにできるからである。しかし、このプログラムで使用している2つのエスケープシーケンスはちょっとちがう。

まず、上に登っていく(画面は下にスクロールする)ときに使っている「CHR$(27)+"L"」は指定した行に1行挿入するもので、これを使って画面上部に挿入し続ければ、その行以降がみごとに下にスクロールしてくれる。一方、ゲームオーバー時に落下していく(画面は上にスクロールする)ときに使っているのが「CHR$(27)+"M"」。これは指定した行を1行削除してその行以降を上にスクロールさせる効果がある。

エスケープシーケンスは、これらのほかにも「CHR$(27)+」に"j"、"K"、"J"などをつけることで画面クリアや、行の終わりまでの削除や、画面の終わりまでの削除などの機能をもつものなどがある。

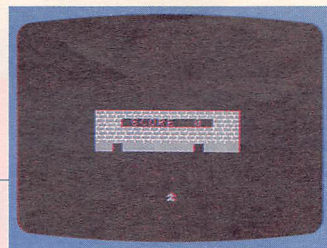
いろいろ試してみよう。

〈ファンダムニュース／その2・ファンダムアンケート(2月号)の結果②〉MSX・FAN特製テレホンカードの当選者発表です。〈熊本県〉福田美智子〈埼玉県〉増見敏典〈大阪府〉山口進司〈静岡県〉相馬俊昭〈島根県〉大賀純子〈東京都〉斉藤和宏・王天良〈群馬県〉竹内恵介〈北海道〉池田智彦〈新潟県〉山田成樹(敬称略)　以上のみなさん、おめでとうございます。

恐怖天井男

MSX MSX2/2+ RAM8K

BY 高橋吾郎

遊び方は47ページにあります

注意 行1の「■」はあらかじめKEY1，CHR$(255)を実行し、F1キーで打ちこんでください

```
1 SCREEN1,Ø:COLOR14,1,1:WIDTH16:KEYOFF:D
EFINTA-Z:SPRITE$(Ø)="くく■けく~■♥":SPRITE$(1
)="くく■けく~BB":FORI=ØTO7:VPOKE776+I,VAL("&
H"+MID$("ØØ7F7F7FØØDFDFDF",I*2+1,2)):NEX
T:VPOKE82Ø4,239:PLAY"T255O4V15L16"
2 A=RND(-TIME):ONINTERVAL=5GOSUB7:CLS:X=
16:K=1Ø:LOCATEØ,12:PRINTSTRING$(64,"a")
3 LOCATE3,13:PRINT" SCORE ";C:INTERVALON
:FORI=7TOØSTEP-1:PLAY"O4E":FORJ=ØTO9:VPO
KE264+I,Ø:NEXTJ,I:IFC>HTHENH=C
4 FORI=ØTO15:LOCATEI,16:PRINTCHR$(32-(IN
T(RND(1)*4)>Ø)):NEXT:LOCATEX-8,16:PRINT"
!":FORI=ØTO15:IFVPEEK(6664+I)=32THEN5ELS
ENEXT:GOTO4
5 FORI=ØTO7:PLAY"G":FORJ=ØTOK:VPOKE264+I
,255:NEXTJ,I:PLAY"O1EDCF":FORI=ØTO5:LOCA
TEØ,12:PRINTCHR$(27)+"L":NEXT:INTERVALOF
F:IFVPEEK(6848+X)<>32THENC=Ø:GOTO8
6 C=C+1:K=K-1:FORI=ØTO1ØØØ:NEXT:FORI=ØTO
5:LOCATEØ,23:PRINT:NEXT:GOTO3
7 S=STICK(Ø):X=X+(S=7ANDX>8)-(S=3ANDX<23
):PUTSPRITEØ,(X*8,175),14,XAND1:RETURN
8 LOCATE3,13:PRINT"GAME  OVER      HI-SCO
RE ";H:FORI=ØTO1:I=-STRIG(Ø):NEXT:GOTO2
```

プログラマからひとこと かってなもんさ

【高橋吾郎】やったぜーひさびさのさいようだぜおーいえー。やっぱうれしーぜおーいえー。そう、作品を送って1月返事がこないと「ちっくしょーまたボツったかああああぁぁ二度とMファンなどに送るものかあぁ」などと思ってしまうがいざ採用されると「やったぜーこれからも送りつづけるぜえぇぇぇ」などと思ってつい口に出したくなる。かってなもんさはははははははははー。

変数の意味

スプライト座標

X……天井男のX座標⇒X×8して使用

その他の変数

A……乱数初期化用

C……スコア

H……ハイスコア

I、J……徐々にブロックを出現、消去するためのループに使用／その他のループ

K……ブロックの出現スピード

S……スティック入力用

プログラム解説

1 初期設定

●初期設定●スプライトパターン定義●キャラクタパターン定義●キャラクタの色設定●PSG設定

2 画面作成

●乱数初期化●一定間隔での割りこみ先指定●画面消去●変数初期設定●ゲーム画面作成

3 ゲームスタート

●スコア表示●一定間隔での割りこみ許可●ブロック消去処理

4 ブロックがあらわれる

●ブロックの出現パターン設定(左端から1つ1つ順にランダムでブロックを出現するかしないかを決定している)●天井男の真上のところにブロックを出現させる●ブロックのなかに空間ができなかったときに空間を作るための判定処理

5 天井男に迫りくる恐怖

●ブロックの出現処理●効果音●ブロックの落下処理(エスケープシーケンスのCHR$(27)+"L"を使用しブロックをスクロールさせている)●一定間隔での割りこみ禁止●衝突判定処理

6 まだまだ死なない

●スコア加算●ブロックの出現スピードを速くする●時間待ち●ブロックがもどる

7 スプライト表示

●スティック入力●天井男移動計算●天井男表示

8 ゲームオーバー

●メッセージ表示●リプレイ

READ文を使わないパターン定義

このプログラムでは行1の3行目にある「FORI=ØTO7:VPOKE776+I,VAL～」で壁のパターンを「a」に定義している。SCREEN1のパターンジェネレータテーブルのうち、「a」のパターンを決めている部分(VRAMアドレス776～783)に壁のパターンになるデータを書きこんでいるのだ。

MID$のなかにある「ØØ7F7F7F……」がそのパターンデータだ。この文字列から

①MID$で順に2文字取り出す
②その文字の頭に「&H」をつけ、16進数を表す文字列にしたうえで、数値に変換
③指定するVRAMのアドレスにその数値を書きこむ

という作業を8回くりかえしている。よく使われる方法だし、なかなかコンパクトに見えるが、じつは、この部分は

FORI=ØTO7:READA:VPOKE776+I,A:NEXT:DATAØ,127,127,127,Ø,223,223,223

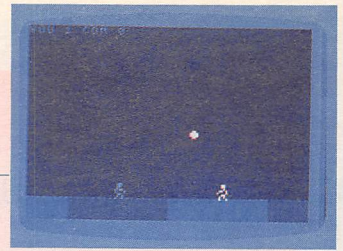
としたほうが3文字短い(DATA文の0は省略できるのでさらにもう2文字短くなる)。

そういうわけで1文字だけの場合は、この方式はかならずしも効率的ではないのだが、2文字以上のパターン定義をいっぺんにやる場合は、READ、DATAを使った方式よりも短くなってくるのだ。つまり、この方式は、いくつもの文字をパターン定義する場合に有効な方法だといえるだろう。

〈いじわるファンクションコール・3月号のフォロー〉3月号65ページからの『いんどぇぃあんぷぉーくぁー』のゲームデータセーブはディスク専用になっているので、このままだとテープにはゲームデータを記録できません。テープを使いたい場合は、行940と行980の「OPEN"A:～」を「OPEN"CAS:～」に書き換えてください。こうするとテープ専用になります。

2人バレー

MSX MSX2/2+ RAM8K
BY 下村かつひこ

遊び方は47ページにあります

```
1 SCREEN0:COLOR7,4,7:DEFUSR=342:INPUT"LE
VEL(3-7)";Q:IFQ<3ORQ>7THEN1ELSEQ=Q/3
2 SCREEN2,1:FORI=0TO27:VPOKE14336+I,VAL(
"&H"+MID$("606040B088605090060602OD11060
A09183C3C18",I*2+1,2)):NEXT:Z=-52:FORI=1
TO4:READA:LINE(Z,170)-(Z+89,212),A,BF:Z=
Z+90:NEXT:OPEN"GRP:"AS#1:ONSPRITEGOSUB7
3 X=70:O=-6:K=-8:P=154:L=220:U=160
4 SPRITEON:SOUND7,1:PUTSPRITE1,(X,154),7
,0:S=STICK(0):ONSGOTO5,5,10,5,5,5,11:N=2
5 P=P+K:K=K+.6:L=L+O:PUTSPRITE3,(L,P),15
,2:PUTSPRITE2,(U,154),15,1:IFU<HTHENU=U+
QELSEU=U-Q:IFU<126THENU=126
6 IFP>166THEN8ELSE4:DATA2,12,2,12
7 K=-8:SPRITEOFF:PLAY"T100S2M3000L8C":IF
L<123THENO=N:H=X+N*28:RETURN5:ELSEIFU<18
0THENO=-2:RETURN5:ELSEO=-5:RETURN5
8 LINE(124,10)-(1,1),4,BF:J=POINT(L+3,P+
3):IFJ=2ANDO>0THENY=Y+1ELSEC=C+1
9 PRINT#1,"YOU";Y;"COM";C;:IFY>14ORC>14T
HENFORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:B=USR(0):R
UNELSE3
10 X=X+2:N=5:IFX>114THENX=114:GOTO5ELSE5
11 X=X-2:N=-1:IFX<0THENX=0:GOTO5ELSE5
```

プログラマからひとこと

採用されるんなら

【下村かつひこ】採用どうもありがとうございました。初投稿でこんなにうまくいくとは思いませんでした。採用されるんならもっとかっこいいタイトルにすればよかった。もうすぐ受験なので今はプログラムはやってないけど、高校に合格したらまたたくさん投稿しようと思います。

変数の意味

スプライト座標

L、P……ボールの座標
O、K……ボールの座標増分
U……敵のX座標
Q……敵のX座標の増分／レベル入力用
X……自分のX座標

その他の変数

A……画面作成用(地面の色データ)
B……USR関数呼び出し用(キーバッファクリア)
S……スティック入力用
H……敵の移動方向決定用
I……ループ用
J……得点判定用(ボールの座標の色の検出用)
N……ボールのX座標の移動量(ボールのX座標増分Oの値)
Y……自分の得点
C……敵の得点
Z……画面作成用

プログラム解説

1レベル設定

●初期設定●USR関数定義●レベル入力処理

2画面作成

●スプライトパターン定義●地面を描く●グラフィック画面をオープン●スプライト衝突時の割りこみ先指定

3変数設定

●各種変数設定

4プレイヤー表示

●スプライト衝突時の割りこみ許可●PSG設定●プレイヤー側のキャラクタ表示●スティック入力判定処理(Sの値が3ならば行10へ、7ならば行11へ飛ぶ)●ボールの座標増分を2にする

5移動表示

●ボールの座標計算●ボールの表示●敵表示●敵移動座標計算(行7で計算されるHの値より敵の座標Uの値が大きければ右へ小さければ左へ移動する)●敵がセンターラインに来たらそこで移動をストップする

6ボールが落ちたか

●ボールのY座標が166より大きくなったら行8へ飛ぶ●地面の色データ(行2で読みこみ)

7ボールを打ち返す

●ボールのY座標の移動方向を上にする●スプライト衝突時の割りこみ禁止●効果音●ボールのX座標が123より小さければボールの座標増分OをN(N=2)にして敵の移動方向決定用の変数Hを計算し行5へもどる／ボールのX座標が180より小さければボールの座標増分Oを−2にして行5へもどる／以上の条件を満たしていなければOを−5にして行5へもどる

8得点判定

●得点表示位置を決める●ボールの座標の色を調べる●得点判定

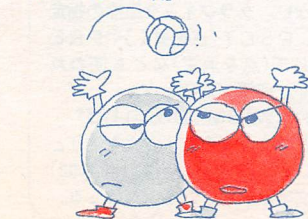
9リプレイ処理

●得点表示●ゲームオーバー判定●リプレイ処理

10右移動

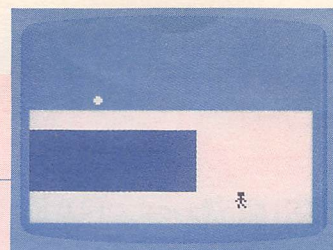
●自分のX座標を+2する●ボールの座標増分を5にする●自分がセンターラインに来たらそこで移動をストップする●行5へ飛ぶ

11左移動

●自分のX座標を−2する●ボールの座標増分を−1にする●自分が画面左端に来たらそこで移動をストップする●行5へ飛ぶ

当選者発表 ●2月号FFBプレゼント当選者① ルーンワースのトレーナーとバンダナのセット=〈神奈川県〉徳光聡・中村進〈長野県〉高山泰〈徳島県〉梅野和仁〈中野朋之／「アークスII」のCD=〈宮城県〉小川仁〈新潟県〉川村光矢〈愛知県〉安井雅宣／「テレネット・セレクション」のCD=〈北海道〉若月康広〈秋田県〉斉藤孝秀〈長崎県〉篠崎公一／マイシュガーベイビーのシングルCD=〈岩手県〉菅原敬市〈東京都〉鎌田光宣〈和歌山県〉高野哲弥

ライン LINES MAN ズ マン

MSX MSX2/2+ RAM8K
BY 下村かつひこ

遊び方は48ページにあります

```
1 COLOR1,10,7:SCREEN2,1:FORI=0TO27:VPOKE
14336+I,VAL("&H"+MID$("0E0E040E15040A090
E0E040E15246AC98ECEE4FE45040A09183C3C18"
,I*2+1,2)):NEXT:LINE(0,0)-(255,80),7,BF:
LINE(0,100)-(150,160),12,BF:T=0:M=50:CLO
SE:OPEN"GRP:"AS#1:PLAY"T150L8O5"
2 X=0:Y=50:H=3:G=1:R=RND(1)*2+1:PUTSPRIT
E2,(180,160),1,0
3 FORI=0TOM:NEXT:PUTSPRITE1,(X,Y),15,3:X
=X+18:Y=Y+H:H=H+R:IFY>125THENH=-H+1.5:F=
POINT(X,Y):G=0
4 S=STICK(0):IFS=3THENP=2:C=10:GOTO6ELSE
IFS=7THENP=1:C=12:GOTO6ELSEIFX>255THEN7
5 GOTO3
6 ONGGOTO3:PLAY"S2M5000C":PUTSPRITE2,(18
0,160),1,P:IFF=CTHENT=T+1:U=U+(T>U)*(U-T
):LINE(255,38)-(1,1),7,BF:PRINT#1,"SCORE
";T;"HISCORE";U:D=TMOD3:IFD=0THENM=M-5:G
OTO2ELSE2
7 DRAW"BM70,80":PRINT#1,"GAME OVER":I=ST
RIG(0):IFITHEN1ELSE7
```

プログラマからひとこと

FM-7を改造して

【下村かつひこ】このゲームは友だちをよんできて点数を競いあうと楽しいでしょう。関係ないけど、MSX2版サークを買おうと思っています。もし、買った人がいれば、おもしろいかどうか教えてください。このまえ、うちにあるFM−7を改造してMSXのジョイスティックにしてやりました。重たいうえに使いにくく、なんの役にも立ちません。書くことがなくなったので、これで終わりにします。

変数の意味

スプライト座標

X、Y……ボールの座標
H……Y座標の増分

その他の変数

C……イン、アウトの判定用カラーコード
D……ボール加速のカウント用
F……ボールが落ちた座標のカラーコード
G……ボールが地面に落ちるかのフラグ(0＝落ちる)
I……ループ用
M……ボール移動速度調節用
P……ジャッジ表示切り換え用(P＝1：イン、2：アウト)
R……Y座標の増分Hの増分
S……スティック入力用
T……スコア
U……ハイスコア

プログラム解説

1 初期設定

●初期設定●スプライトパターン定義●画面作成●変数設定●グラフィック画面をオープンして文字を表示できるようにする●効果音

2 ラインズマン表示

●変数設定●ラインズマン表示

3 ボール移動表示

●ボールのスピード調節用時間待ち●ボール表示●ボール移動座標計算●Y座標の増分設定●次の表示でボールが地面に落ちるかの判定処理(Yの値が125より大きくなったら、Yの移動増分HをーH+1.5にしてボールをはずませる／ボールの座標のカラーコードを調べる／地面に落ちるというフラグを立てる)

4 イン？ アウト？

●スティック入力●アウトだと思ったとき(S＝3)旗を上げているスプライトパターンを用意する(P＝2)／判定用カラーコードを場外の色にする(C＝10)／行6へ飛ぶ●インだと思ったとき(S＝7)旗を下げているスプライトパターンを用意する(P＝1)／判定用カラーコードをコートの色にする(C＝12)／行6へ飛ぶ●ボールが画面から出たら行7へ飛ぶ

5 くりかえし

●行3へ飛ぶ

6 ジャッジの判定

●ボールが地面についていなければ行3へ飛ぶ●効果音●旗表示●ジャッジが正しかったらスコアを加算●ハイスコア、スコア処理●3ボールごとにボールの速度を速くする●行2へ飛ぶ

7 ゲームオーバー

●メッセージ表示●リプレイ処理

グラフィック画面に文字を表示する

SCREEN2以上の画面モードのことをグラフィック画面という。グラフィック画面にはふつう文字が表示できないが、SCREEN2以上のゲームでもスコアやメッセージなどの文字を表示していることが多い。いったいどうすればそんなことができるのかという質問がときどきくるので、ここでかんたんに説明しておこう。

まず、グラフィック画面に文字を表示する準備をしなくてはいけない。プログラムでは「OPEN"GRP:"AS#1」となっている。これは、グラフィック画面に#1という番号をつけて「あける」という意味で、グラフィック画面があくと、

PRINT#1,"〈文字列〉"

という形式で文字列が表示できる。

ただし、文字の表示位置はグラフィック座標で指定しなくてはいけない。グラフィック座標の指定は、PSET(点を置く)やPRESET(点を消す)なども使われるが、座標が定数なら、

DRAW"BM100, 100"

などのようにDRAW文を使うといい。この場合は座標(100,100)に文字が表示されることになる。

当選者発表

●2月号FFBプレゼント当選者② 『アークスII』のテレカ＝〈青森県〉石澤幸一郎〈東京都〉吉田浩幸〈神奈川県〉三浦春樹〈富山県〉山田康隆〈滋賀県〉岸村頼人〈大阪府〉磯貝健太郎・菅原成樹・本杉昭二郎〈兵庫県〉椿野哲也・九鬼和弘／ドラゴンクエスト・パーフェクトセレクションー1990の本＝〈愛知県〉井戸一誓〈福岡県〉蓑田圭一／ドラゴンクエスト・アイテム物語の本＝〈福島県〉渡辺雄一郎〈沖縄県〉平良直樹

クルクル

MSX MSX2/2+ RAM16K
BY BATON

遊び方は48ページにあります

注意 このプログラムでは一部マシン語(USR)を使用しています。打ちこみおわったらRUNするまえにかならずセーブしてください。打ちこむときは、とくに行1の2つのDEFUSRと、行2のPOKE文のところに十分注意して打ちこんでください。

```
1 SCREEN1:WIDTH29:COLOR15,0,0:DEFINTA-Z:
KEYOFF:DEFUSR=-2752:DEFUSR1=342:N=1
2 FORI=0TO20:POKE-2752+I,VAL("&H"+MID$("
23235E2356626B0608CD4A00CB07CD4D002310F5
C9",I*2+1,2)):NEXT:E$=CHR$(27):INPUTN:IF
N<>2THENFORK=0TO1:CLS:R=30:H=2:A=RND(-TI
ME)*159+93:M=5:C=A-(A=127ORA=144ORA=160)
:PRINTE$"Y+."CHR$(C):F=C:GOSUB5:K=0:NEXT
3 C=RND(-TIME)*8:E=CMOD2:FORI=0TO7:A=RND
(-TIME)*248:VPOKE320+I,A:VPOKE328+I,A-(I
=C)*8+1:VPOKE336+I,VPEEK(320+E*8+I):NEXT
:C=40:D=41:R=60:H=5:F=E+49:M=60
4 CLS:PRINTE$"Y*,1    2"E$"Y+,(    )"E$"Y-
%* は と゛ちらて゛しょう ? [1または2]":GOSUB5:GOTO3
5 S=30*N-G:VPOKE8192+C¥8,202:A=USR1(0)
6 A=USR(C*8):A=USR(D*8):FORI=0TOR-S:NEXT
:PRINTE$"Y4#TIME"S:K$=INKEY$:IFK$<>""THE
NIFK$=CHR$(F)THEN8ELSES=S-M:GOTO6ELSEIFT
IME<S*3THEN6ELSETIME=0:S=S-1:IFS>0THEN6
7 PRINTE$"Y%+REGRET !!"E$"Y'+TOTAL"T:T=0
:G=0:PLAY"T180V15O2LC2O3GEDFDGEC2":GOTO9
8 T=T+S:G=G+H:PRINTE$"Y%*CORRECT !!"E$"Y
43TOTAL"T:PLAY"T250V15O5L4ED8F2R8GF."
9 FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:RETURN
```

プログラマからひとこと だからインケン

【BATON】それにしても採用されるとは思わなかった。今まではボツボツボツの連続で、これもボツだと思っていたんだぶー。だから死ぬほどうれしいんだよー。初投稿で初採用? ふざけるな/オレがどんだけ苦労したか。で、私たちのサークルの紹介をします。会員6名、週2回集まってプログラミング活動をおもにしている(ゲームばっかりしているが)。会長は私(BA)であり、副会長はTON²です。これを機会に会報などを出して会員を増やしたいと考えています。この作品ははじめ驚異の1ドットスクロールのゲームだったけどくだらないので、むちゃくちゃやっているうちにこれになりました。だから、いろいろとインケンなのです。最後に、今にでもサークルに入りたい人は、上宮高校1年5組のロジャー(BA)まで。

変数の意味

A……乱数初期化/USR関数呼び出し用
C……表示文字コード(ゲーム1およびゲーム2の左側のキャラクタコード)
D……表示文字コード(ゲーム2の右側のキャラクタコード)
E……ゲーム2の正解番号
E$……エスケープシーケンス用:CHR$(27)が入る
F……正解文字のキャラクタコード
G……ゲーム時間調節用
H……ゲーム時間調節用変数設定用
I……ループ用/汎用
K……ゲーム1のループ用
K$……文字入力判定用
M……はずれのときにスコアから減点する値
N……ゲーム選択用
R……時間待ち調整用
S……残り時間
T……スコア

プログラム解説

1 初期設定

●画面初期設定●変数整数型宣言●ファンクション表示のオフ●USR関数定義

2 ゲーム1

●マシン語書きこみ●エスケープシーケンス用変数E$にCHR$(27)を設定●ゲーム選択●ゲーム1用変数初期設定●文字表示●サブ(行5~9全体がサブルーチンになっている)呼び出し●ゲーム1くりかえし(行2のとちゅうのFORにもどる)

3 ゲーム2

●表示文字コード変数設定●表示パターンの作成●ゲーム2用変数初期設定

4 メッセージ表示

●画面消去●ゲーム2用メッセージ表示●サブ(行5~9)呼び出し●ゲーム2くりかえし(行3へ飛ぶ)

5 ゲーム用サブ開始

●初期タイム設定●キャラクタ色設定●キーバッファクリア(USR1)

6 文字横スクロール

●文字パターンを横スクロールさせる(USR) ●時間待ち●時間表示●文字入力●正解判定●スコア処理●ミス時のスコア処理●リプレイ時の変数処理●ゲームオーバー判定

7 ゲームオーバー

●失敗時のメッセージ表示●スコア表示●効果音●入力待ちサブへ(行9へ飛ぶ)

8 クリア

●スコア処理●正解時のメッセージ表示●スコア表示●効果音

9 入力待ち

●入力待ち●行5をGOSUBで呼んだ場所にもどる

マシン語解説

&HF540~&HF554
文字パターンを横スクロールさせる(USR)

●2月号ソフトプレゼント当選者① 『ロードス島戦記』=〈埼玉県〉加藤徳太〈東京都〉松本卓〈富山県〉林宏育/『サーク』=〈秋田県〉杉渕巧〈茨城県〉石川正喜・杉田隆之/『スペース・マンボウ』=〈長野県〉池田剛士〈兵庫県〉庄司薫〈福岡県〉坂井徹吉/『維新の嵐』=〈新潟県〉高畑慶一郎〈富山県〉吉田直人〈愛知県〉松川茂夫/『ルーンワース』=〈宮城県〉高平茂昌〈福島県〉藤田勇気〈東京都〉斉藤英毅

ボーリング BALLING

MSX MSX2/2+ RAM16K

BY 平平平平

☞遊び方は49ページにあります

```
10 DEFINTA-Z:DEFSNGU-Y:COLOR3,1,1:SCREEN
2,0:SPRITE$(0)="<zんんんろ~<":DIMB(24),C(24)
:OPEN"GRP:"AS#1:ONSPRITEGOSUB230:DEFFNW=
RND(1)*4-2:W=RND(-TIME):B$="BEST SCORE
"
20 FORZ=1TO10:READX,Y:PX(Z)=X*8+160:PY(Z
)=Y*8+88:FORQ=0TO1:P(X-1,Y-Q)=Z:P(X,Y-Q)
=Z:NEXTQ,Z:PY(0)=209:H=100:READP$,Q$,R$
30 PSET(40,48),1:PRINT#1,B$;"      H.H":
COLOR9:PSET(136,48),1:PRINT#1,H
40 LINE(0,80)-(255,167),6,BF:LINE(0,88)-
(255,159),10,BF:FORZ=96TO152STEP8:DRAW"C
2BM0,=Z;R255":NEXT
50 COLOR15:LINE(255,40)-(0,0),1,BF:FORZ=
1TO10:PSET(Z*24-24,4),1:PRINT#1,Z:LINE(Z
*24-20,16)-STEP(23-(Z=10)*12,20),15,B:DR
AW"U10L12U9":NEXT:DRAW"D9L12U9D9L12":M=1
60 E=0:J=0:K=0:FORZ=0TO24:B(Z)=0:NEXT
70 FORF=1TO10:FORZ=0TO10:X(Z)=PX(Z):Y(Z)
=PY(Z):A(Z)=0:PUTSPRITEZ,(X(Z),Y(Z)),15,
0:NEXT:T=0:C=0:L=F=10:SPRITEON
80 X=16:Y=112:U=2.5:V=0:A=0:G=0
90 S=STICK(0):G=G+(S=3)*(G<9)-(S=7)*(G>-
9):Y=Y-(S=1)*(Y>85)+(S=5)*(Y<154):PUTSPR
ITE0,(X,Y),1,0:PUTSPRITE11,(32,Y+G),4,0:
IFSTRIG(0)THENPUTSPRITE11,(0,209)ELSE90
100 X=X+U:Y=Y+V*(Y>82)*(Y<158):V=V+RND(1
)*G/360+FNW/90:PUTSPRITE0,(X,Y),1,0:IFX<
240THEN100
110 FORZ=1TO10:A=A+A(Z):NEXT:A=A-C:GOSUB
200:E=E+A:K=K+1:IFT=1THEN140ELSEC=A:D=F*
24-24+J*12-(A=10)*L*12:J=J-L:DRAW"BM=D;,
18"
120 IFA<10THENPRINT#1,AELSEGOSUB270:DRAW
"C15BD8BR16E10L10F10":PAINT(D+18,20):PAI
NT(D+24,20):B(K)=-2*(F<10):IFLTHENIFJ=3T
HEN150ELSEF=9:NEXTELSE150
130 IFJ=3THEN150ELSET=1:GOTO80
140 D=F*24-12-(J=2)*12:J=J-L:DRAW"BM=D;,
18":IFA+C<10THENPRINT#1,AELSEPLAY"O4XR$;
","O3XR$;":DRAW"C15BD8BR4E10":PAINT(D+12
,20):B(K)=-(F<10):IFF=10THENIFJ<3THENF=9
:NEXT
150 GOSUB210:NEXT
160 IFINKEY$<>""ORPLAY(0)THEN160
170 IFE<=HTHEN190ELSELINE(128,48)-(220,5
6),1,BF:GOSUB270:FORZ=0TO10:COLOR(ZMOD7)
*2+3:PSET(40,48),1:PRINT#1,B$;E:NEXT:H=E
180 COLOR3:FORZ=0TO2:PUTSPRITE0,(183+Z*8
,47),2,0:FORQ=0TO32:Q=ASC(INPUT$(1)):NEX
T:PSET(184+Z*8,48),1:PRINT#1,CHR$(Q-1):N
EXT:PUTSPRITE0,(40,48),0:PRINT#1,B$
190 IFINKEY$=CHR$(13)THEN50ELSE190
200 FORQ=0TOK:IFB(Q)=0THENNEXT:RETURNELS
EB(Q)=B(Q)-1:E=E+A:IFB(Q)=1THENE=E+C-A:C
(Q)=C(Q)+A:Q=K:NEXT:RETURNELSEGOSUB220:N
EXT:RETURN
210 FORQ=0TOK:IFB(Q)=0THENNEXTELSEQ=K:NE
XT:RETURN
220 PSET(M*24-19-(M=10)*4,28),1:PRINT#1,
USING"###";E:M=M+1:E=E+C(K-1):C(K-1)=0:R
ETURN
230 SPRITEOFF:IFPTHENXM=X(P):YM=Y(P):PUT
SPRITEP,(0,209)ELSEXM=X:YM=Y:XA=U:YA=V
240 P=P(XM/8-20,YM/8-11):IFA(P)THENSPRIT
EON:RETURNELSEBEEP:XA=(X(P)-XM+XA+FNW)/3
:YA=(Y(P)-YM+YA+FNW)/3:A(P)=1
250 X(P)=X(P)+XA:Y(P)=Y(P)+YA:PUTSPRITEP
,(X(P),Y(P)),7,0:SPRITEON
260 IFX(P)<172ORX(P)>240ORY(P)<84ORY(P)>
155THENPUTSPRITEP,(0,209):P=0:RETURNELSE
250
270 PLAY"O4XP$;O5CO4XQ$;O5CC2","O3XP$;O4
CO3XQ$;O4CC2":RETURN
280 DATA2,4,4,3,4,5,6,2,6,4,6,6,8,1,8,3,
8,5,8,7,S9M9000L8CC16C16E16G,A4..A+AG16,
S9M9000L8AA+GECF2
```

変数の意味

スプライト座標

X、Y……手球の座標※Yは調整球のY座標としても使用

U、V……手球の座標増分

G……手球のY座標増分変化用※調整球のY座標増分としても使用

PX(n)、PY(n)……的球の初期位置座標保存用(nは的球の番号)

X(n)、Y(n)……移動する的球の座標(nは的球の番号)

XA、YA……的球の座標増分

XM、YM……移動してあたった球(手球または的球)の座標保存用※その球がどの的球にあたるかをP(n, m)によって調べる

グラフィック座標

D……球数表示用X座標

M……スコア表示用フレーム数(確定スコアを表示するときのX座標計算に使用)

その他の変数

A……1投で消した的球の数

A(n)……的球が消去されたかの判定用(0=ある、1=消去、nは的球の番号)

A$……ハイスコア時の名前入力用

B(n)……ストライク・スペア判定用(0=ノーマル、1=スペア、2=ストライク、nは投球数)

B$……「BEST SCOR

●2月号ソフトプレゼント当選者② 『シュヴァルツシルト』=〈神奈川県〉鈴木大輔〈山梨県〉橋本淳〈愛知県〉水野茂広／『アウトロー水滸伝』=〈埼玉県〉末木将一〈千葉県〉川崎有亮〈熊本県〉田村哲司／『あーくしゅ』=〈岩手県〉佐藤犠崇〈東京都〉今野美和子〈愛知県〉牧野敏也／『魔宮殿』=〈兵庫県〉中多利希〈鳥取県〉宮脇周作〈福岡県〉堤浩樹／『電脳学園シナリオⅠ』=〈北海道〉菊田雅広〈岐阜県〉秋本賢一〈兵庫県〉牛尾隆宏

E　」の文字が入る
C……1投目で消えた球数
C(n)……消した球数保存用(ストライク時のスコア計算用)
E……スコア
F……フレーム数
FNW……乱数発生用(ユーザー定義関数)
H……ハイスコア用
J……10フレーム時の投球数
K……全投球数
L……10フレーム用フラグ
P……移動している的球の番号
※あたった球が手球か的球かの判定にも使用(0のとき手球)
P(n, m)……スプライト衝突時に移動している球(手球または的球)があたる的球の番号(n、mは移動する球の座標から計算される仮想座標で行20で設定)
P$、Q$……PLAY文データ(ストライクとベストスコア時の効果音用)
Q……ループ用
R$……PLAY文データ(スペア時の効果音用)
S……スティック入力用
T……2投目かどうかの判定フラグ(1=2投目)
U、V……手球の座標増分
W……乱数初期化用
Z……ループ用/汎用

プログラム解説

10　初期設定/画面初期設定/スプライトパターン定義/スプライト衝突割りこみ先設定/ユーザー定義関数定義/メッセージ設定
20　的球開始座標設定/つぎにあたる的球設定/ハイスコア初期値設定/PLAY文用データ設定
30　開始時のハイスコア表示
40　レーン表示
50　スコア表表示
60　開始時の変数初期設定
70　開始時の的球表示
80　投球時の変数初期設定
90　投球位置およびスライスフック調整(スティック入力)/手球およびスライスフック調整球表示/投球判定(トリガー入力)
100　手球移動表示/レーンの終わりについたかの判定
110　消した的球数処理/行200(スコア処理サブ)を呼び出す/スコア加算処理/2投目かどうかの判定(2投目のとき行140へ飛ぶ/1投目のとき球数表示座標処理)
120〜130　1投目
120　ストライクでないかの判定/(ストライクでない場合)球数表示/(ストライクの場合)行270(効果音サブ)を呼び出す/ストライクマーク表示/ストライク・スペア判定用変数設定(10フレーム以外は2)/10フレーム処理(10フレームの1、2投目なら行70のループ先頭にもどる/それ以外は行150へ)
130　10フレーム処理(10フレームの3投目なら行150へ/それ以外は2投目判定用フラグTを1にして行80へ)
140〜150　2投目
140　2投目の球数表示座標処理/スペアでないかの判定/(スペアでない場合)球数表示/(スペアの場合)効果音/スペアマーク表示/ストライク・スペア判定用変数設定(10フレーム以外は1にする)/10フレーム処理(10フレーム2投目でスペアの場合もういちど行70のループ先頭にもどる/それ以外は次の行150へ)
150　行210(スコア表示サブ)を呼び出す/次のフレームへ(行70のループ先頭へもどる)
160〜190　ゲーム終了
160　入力待ち
170　ベストスコア判定/行270(効果音)を呼び出す/メッセージ表示
180　ベストスコア時の名前入力および表示
190　入力待ち(リプレイ)
200〜220　スコア処理サブ
200　ストライクおよびスペアの判定処理(ストライク、スペアによるスコアが確定したらスコア表示サブを呼び出してそのぶんのスコアを表示)
210　スコアを表示するかの判定サブ(スペア、ストライクのときにスコアが確定していない場合は表示しないでもとにもどる)
220　スコア表示サブ
230〜260　スプライト衝突時の割りこみサブ
230　スプライト衝突割りこみ禁止/移動している球が手球か的球かの判定(Pは0のとき手球、それ以外は移動している的球の番号を表す)/(移動している球が的球のとき)移動してきた的球の座標保存/移動してきた的球消去/(手球のとき)手球の座標と座標増分保存(あたった的球の判定とその的球の座標増分計算に使用)
240　あたった的球の番号設定/その的球があるかどうかの判定/(すでに消えている場合)スプライト衝突割りこみを許可してもとにもどる/(まだある場合)効果音/その的球を移動させるための座標増分処理/その的球がすでにあたったことを配列A(P)に記録
250　移動する的球座標処理/移動する的球表示/スプライト衝突割りこみ許可
260　移動する的球がレーンの外に出たかの判定/(レーンの外に出た場合)的球消去/移動する球の判定用変数Pを手球にもどしてもとにもどる/(まだレーンのなかにある場合)行250へ飛ぶ
270　ストライクおよびベストスコア時の効果音サブ(PLAY文の中に文字型変数を使い、オクターブを変えて同一のデータを2つのチャンネルで演奏させている)
280　的球の初期位置座標計算用(行20で読みこみ)/PLAY文データ(行20で読みこみ)

プログラマからひとこと

ざけんじゃねー!

【平平平平】まいどどーも。そろそろ私のファンもつくころじゃないかと思います。モデルの藤崎あやさんみたいな女の子なら大歓迎です。ところで、よくこの欄に「テストまえなので」とか書く人がいますが、ざけんじゃねー! そんなにうまくテストまえに採用通知が来るかよ! とか思っていたら、ほんとうにテストまえに来てしまいました。ま、いっか。写真は3年まえの、まだカタギだったころのです。

プログラム確認用データ

使い方は54ページ

10>210	20> 94	30> 59	40>233
50>228	60> 53	70>149	80> 20
90>137	100>240	110>216	120> 8
130> 61	140>181	150> 96	160>181
170> 29	180> 90	190> 12	200> 23
210>119	220>187	230> 67	240>141
250> 13	260>254	270>102	280>198

当選者発表

●2月号ソフトプレゼント当選者③ 「せまってみたい」=〈宮城県〉森規幸〈埼玉県〉新井彰〈京都府〉奥田和重/「ディスクステーション8号」=〈福島県〉新妻智道〈埼玉県〉北村真路〈滋賀県〉百田智道

キーボードシステムV2

MSX MSX2/2+ RAM32K
BY KANDO

遊び方は50ページにあります

注意 このプログラムはほとんどマシン語です。ちょっとした打ちこみミスによって、すべての苦労がリセット攻撃でパーになってしまうかもしれません。プログラムをRUNするまえにかならずセーブしましょう。ブッ飛んだときのショックが1000ぶんの1になります。また、行30にある「■」はカーソルキャラクタなのでふつうには打ちこめません。「KEY1, CHR$(255)」を実行し、F1キーを使って打ちこんでください。

```
10 CLEAR200,&HBE7F:DEFINTA-Z:COLOR15,1,1
:SCREEN2,2,0:OPEN"GRP:"AS#1:DRAW"A0S4":D
EFUSR=&HC000:DEFUSR1=&HBE80:DEFUSR2=&HBF
DD
20 N(0)=&HC43A:N(1)=N(0)+1:N(2)=&HBFDC:C
(0)=6:C(1)=10:C(2)=11:FORI=&HBE60TO&HC43
FSTEP32:READA$:FORJ=0TO31:POKEI+J,VAL("&
H"+MID$(A$,J*2+1,2)):NEXTJ,I:GOSUB240
30 SPRITE$(0)=CHR$(24)+"<¯■<<<":SPRITE$
(1)=STRING$(32,255):SPRITE$(2)="タみわ■わみタ"
:FORI=0TO7:READA$:S$="":FORJ=0TO4:S$=S$+
CHR$(VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2))):NEXT:SP
RITE$(3+I)=S$:NEXT:FORI=0TO2:A=&H1B70+I*
4+2:VPOKEA,4:VPOKEA+1,11:NEXT
40 '-----------------------------MAIN
50 GOSUB230:O=(S=5)*(T<7)-(S=1)*(T>0):T=
T+O:C=6-(R=0)*(C=6)*C:PUTSPRITE2,(23-(T>
3)*112,79+(T+(T>3)*4)*8),C:IFOTHENBEEP
60 IFRTHENBEEP:ONT+1GOSUB80,90,100,150,1
60,200,210,220:BEEP:PUTSPRITE28,(0,208):
GOTO50ELSE50
70 '-----------------------------SUB
80 A=USR(0):RETURN
90 A=USR(2):RETURN
100 W=PEEK(&HC340):GOSUB130
110 S=STICK(0):O=(S=7)*(W<56)-(S=3)*(W>0
):W=W+O:IFOTHENBEEP:POKE&HC340,W:GOSUB13
0
120 IFINKEY$=CHR$(24)THENFORI=3TO10:PUTS
PRITEI,(0,209):NEXT:RETURNELSE110
130 FORI=0TO7:IFI*12<WORI*12>W+39THENPUT
SPRITEI+3,(0,209)ELSEA=PEEK(&HC401+I*12-
W):B=(AAND192)/64:PUTSPRITEI+3,(X(B)+(AA
ND15)*17+8,126+19*B),7
140 NEXT:RETURN
150 PUTSPRITE0,(29,66),6:A=USR1(0):PUTSP
RITE0,(0,209):LINE(232,48)-(246,54),1,BF
:RETURN
160 Q=0:FORI=0TO2:V(I)=PEEK(N(I)):NEXT
170 GOSUB230:O=(S=5)*(Q<2)-(S=1)*(Q>0):Q
=Q+O:IFOTHENBEEP
180 IFUTHENPUTSPRITE2,(0,209):C=6:RETURN
ELSEA=19-(Q=2)*224+(Q=2)*3:B=24-(Q=1)*24
:PUTSPRITE2,(A-9,B-1),C,2:C=6-C
190 O=(S=3)*(V(Q)<4+(Q=2))-(S=7)*(V(Q)>0
):V(Q)=V(Q)+O:IFOTHENBEEP:LINE(A,B)-(A+6
,B+6),1,BF:DRAW"BM=A;,=B;":PRINT#1,CHR$(
48+V(Q)):POKEN(Q),V(Q):GOTO170ELSE170
200 I=PEEK(&HC43A):POKE&HC43A,PEEK(&HC43
B):A=USR(1):POKE&HC43A,I:RETURN
210 BLOAD"EV":RETURN
220 BSAVE"EV",&HC43D,&HC849:RETURN
230 S=STICK(0):R=STRIG(0):F=(P=0)*S:P=(S
=0):S=S+F:U=(INKEY$=CHR$(24)):RETURN
240 '---------------------------SCREEN
250 FORI=0TO2:FORJ=0TO23:LINE(32+J*8,4+I
*20)-(32+J*8,23+I*20),C(I):NEXTJ,I:A=USR
2(0):LINE(4*8-2,2)-(28*8-1+2,65),15,B
260 Y=120:FORI=0TO3:READX,Q,A$:X(I)=X:FO
RJ=1TOQ+11:DRAW"BM=X;,=Y;C15D13F1R13E1U1
3H1L13BD2BR1":AA$=MID$(A$,J,1):IFAA$=" "
THENPAINT(X+2,Y+2),15ELSEPRINT#1,AA$
270 X=X+17:NEXT:Y=Y+19:NEXT
280 DRAW"BM222,138C15R19F1D32G1L14H1U16H
1L3H1U14":FORI=0TO3:READX,Y:LINE(X,Y)-(X
+19,Y+10),,B:NEXT:DRAW"BM19,24":PRINT#1,
"4":DRAW"BM19,48":PRINT#1,"4":DRAW"BM240
,24":PRINT#1,"0"
290 COLOR6:FORI=0TO3:PRESET(32,80+I*8):R
EADA$:PRINT#1,A$:NEXT:COLOR15:FORE=0TO6:
READX,Y,A$:FORI=0TO4:FORJ=0TO15:D=VAL(MI
D$(RIGHT$("0000000000000000"+BIN$(VAL("&H
"+MID$(A$,I*4+1,4))),16),J+1,1))*15:D=D-
(D=0):PSET(X+J,Y+I),D:NEXTJ,I,E:RETURN
300 '----------------------------DATAS
310 DATA3A2DC43D3DC2A0C03E7F3201C3C3A0C0
320 DATA 16005AC304BF3E07CD41010707D0AFC
DD80047AFD9CDD500D90F30EA0F30370F
330 DATA 381B7BFE5F28031C186A04200406061
80206047AFEA0284C1410F818477BB728
340 DATA 031D18500420040606180206047AB72
8331510F9182EF5CDD2BF7ACDC8BF7BCD
350 DATA C8BF0420020605F10F380D7EFE0F280
1342310F7060218 0C7EB72801352310F8
360 DATA 060218007A32DBBFD9CD71BFD90505C
A86BE18167B87C61D21011BCD4D002100
370 DATA 2078B720052B7CB520FB7A83D9F521E
806011000AFCD5600F111300021E800F5
380 DATA 0F0F0F0FE60FCD53BFF1E60FCD53BFD
9C386BEFE0A38040E3718020E3081ED53
390 DATA B9FC22B7FCE5D5CD8D00D1E10108000
9C916001E0FCDD2BF7A8787CDC8BF3ADB
400 DATA BFCDC8BFAF06040EC0F53E109396300
4F1B1180328FAF123CB09CB0910EBF57A
410 DATA 878787C6206F260043CB38DCCDBF280
32410FDF10604F5CD4D00F12310F81D20
420 DATA B4147AFE1820ACC9856FD024C923232
323C9F53ADCBFCDCFC2F1C90000213DC4
430 DATA 113EC4360001 0702C5EDA0EAE9BFC13
60FEDA0EAEFBFCD71BFC9
440 DATA CDDFC2CD90003EC32170C1F3329FFD2
2A0FDFB3A3CC4B720163E07CD41010707
450 DATA 381D3A2DC43D20072A38C4232336FFA
F323CC4CD56013EC9329FFDCD9000C9CD
460 DATA 5EC0CD60BECDCBC0CD00C13A2DC43D2
0082103C3367F23367FCD2BC118B521FF
```

```
470 DATA C2AF575FCD4101060807D47FC010FA1
47AFE0620EF3E0393367F233D20FAC9F5
480 DATA E57A878787803D2110C3CD1DC27EFEF
FE1280B77231C7BFE032003F1F1C9F1C9
490 DATA 0E033A2DC4FE022001 0D11FFC2411AF
E7F280CC52102C341BE28082310FAC113
500 DATA 10ECC9CBFE3E7F12C118F406033A2DC
4FE02200105AF2102C3CB7ECBBECCE6C0
510 DATA 233CB820F4C9367FCD3EC2E5C5F547C
DBBC246F1F5210BC3CD1DC270F1C1E1C9
520 DATA 2102C311FFC206031AFE7F2809F57EF
E7F2008F177231310EF18032318F03A2D
530 DATA C43D3DC03A33C43204C3C906001102C
3D51AFE7F28364F3A40C381F52141C3CD
540 DATA 1DC2F1CD1DC24E2366695D7887CD930
05C3CCD9300210BC378CD1DC25E3E0880
550 DATA CD9300D1130478FE0320C5C91E0018E
DF3D90806002108C31102C31AFE7F2808
560 DATA 343A0FC3BECC22C223130478FE0320E
B3A2DC4B7287A47212EC4343E03BE2070
570 DATA 360005282A2132C4347E2BBE2062233
6002A2FC47EFEFF285E3233C4237E3231
580 DATA C423222FC43E022104C3CDE6C018413
A02C3CBBF2A38C4BE28252323E52A36C4
590 DATA 5D54E1B7E5ED52E130092238C477233
601181D36FF2336FF3E01323CC4181123
600 DATA 347E3C200B2B7E2323772238C423360
1CD4FC208D9FBC9AF322DC418F3856FD0
610 DATA 24C93600C5D5E52B2B2B344ECDBBC27
9CD1DC24EE1E523232371E1D1C1C9E5F5
620 DATA 2105C3CD1DC2AF7723232377F1E1C90
60021701BE52102C378CD1DC27ECBBFE1
630 DATA FE7F2813E5C5CD83C2C1E17BCD4D007
A23CD4D002323230478FE0320D73ED0CD
640 DATA 4D00C92101C4CD1DC27EF50707E603F
506134FCDAEC2C6775F1DF12129C4CD1D
650 DATA C256F1E60F06114FCDAEC28257C9AF0
C0DC8CB39300180CB2018F43A2DC4FE02
660 DATA 28053A3AC4180878FE0220F63A3BC42
13DC4D5110401B72804193D20FCD1C923
670 DATA 237E322DC42A34C42238C4222FC4367
F233601214DC806003E0F772310FCC97F
680 DATA 7F7F7F7F7F00000000000000000000
122FFFF16181AFF1D1FFF2426FF2527FF
690 DATA 11130D0F1012000804FF170507FF200
A0C0E0B0921231419021B1E0615031C01
700 DATA 145D0D9C0CE70B3C0B9B0A020A7309E
B086B08F20780071407AF064E06F4059E
710 DATA 054E050105BA0476043604F903C0038
A0357032703FA02CF02A70281025D023B
720 DATA 021B02FD01E001C501AC0194017D016
80153014001 2E011D010D01FE00F000E3
730 DATA 00D600CA00BE00B400AA00A00097008
F0087007F00780071006B0065005F005A
740 DATA 00550050004C00470043004000 3C003
9003500320030002D002A002800260024
750 DATA 0022002000 1E001C001B00190018001
60015001400130012001100100000F000E
760 DATA 0080C081C1C283C384C4C586C687C78
8C8C98ACA8B4041024203430444450646
770 DATA 07474809490A4A0B4B0810151D00005
1C901007F51C900D351C90404000000000
780 DATA 8,2,"  345 78 0-^ ",16,1,"QWERT
YUIOP@[",21,1,"AS FG JKL :]",29,0,"ZXCVB
NM,./_",229,46,229,22,8,22,8,46
790 DATA "1-PLAY          5-ENV.SET","2-PL
AY (BGM)  6-RECORDING","3-POS.SET       7-
LOAD","4-ENV.EDIT     8-SAVE"
800 DATA 231, 40,673894A4F4A494A49739
810 DATA 231, 16,FEFC8082FC828082FEFC
820 DATA  10, 16,FE7E8080FC9F8081807F
830 DATA  10, 40,FC7E8280FC9F8281FC7F
840 DATA 219,178,F2208A20F9C08880F080
850 DATA 219,185,98E2A113C1F2A1129912
860 DATA 235,185,278E2451A4516451278E
870 DATA 1010101010,F8047880FC,F8047804F
8,909090FC10,FC80F804F8,7880F88478,FC081
02040,7884788478
```

変数の意味

グラフィック座標

X、Y……画面にキーボードを描くときに使用

X(n)……画面のキーボードの各列の左端のX座標

その他の変数

A、A$、B、O……汎用(AはおもにUSR関数呼び出し用、A$は各種データ読みこみ用、Bは矢印を表示するときなどの座標指定用、Oはいろいろ)

AA$……画面にキーボードを描くときに使う

C……矢印の色(0から6)

C(n)……エンベロープパターンをエディットするときのグラフの棒の色

D、E……画面に「FG」「BG」

プログラム確認用データ

使い方は54ページ

10>129	20> 30	30>233	40> 96
50> 60	60> 98	70> 65	80> 10
90> 28	100>193	110>223	120> 98
130>171	140>205	150>152	160>159
170> 27	180> 5	190>157	200>109
210>242	220>167	230> 24	240> 87
250>195	260>108	270>164	280>216
290>235	300>185	310>141	320>237
330>107	340>229	350>136	360> 24
370> 64	380>165	390>212	400>133
410>161	420>243	430>245	440>137
450>188	460> 24	470>172	480> 12
490>185	500>124	510> 10	520>184
530> 92	540> 70	550> 61	560>188
570> 23	580>146	590> 43	600> 50
610> 51	620>169	630>223	640> 90
650>101	660>183	670>191	680>143
690> 44	700> 21	710> 59	720>152
730> 23	740>197	750> 35	760> 24
770>160	780> 15	790> 49	800> 56
810>240	820>169	830> 41	840> 93
850>209	860>129	870>165	

プログラマからひとこと

このプログラムの裏ワザ

【KANDO】Mファン1989年5月号のファンダム通信スペシャルで、名前が載らないでくやしー思いをしたKANDOです。以下にこのプログラムの裏ワザを少々。行560の2行目「3E03」の「03」を「01」にすると録音したものを聞くとき、鮮明になります。また伴奏データを自分で打ちこむこともできます。&HC951番地からがその場所で原則的には〈音階データ〉〈長さ〉でならんでいます。ちなみに写真は私の足です。

などの特殊な文字を表示するときに使う

F、P……スティック入力を安定させる※カコミ参照

I、J……ループ用

N(n)……FG、BG、EGに何番のエンベロープパターンが設定されているかが入るマシン語プログラムのワークエリアのアドレス

Q……FG、BG、EGのエンベロープパターン番号を設定しているときの矢印の位置(0=FG、1=BG、2=EG)

R……トリガー入力用

S……スティック入力用

S$……スプライトパターン定義用

T……メニューの項目の番号ー1が入る

U……SELECTキー入力用(押されているときー1)

V(n)……FG、BG、EGに何番のエンベロープパターンが設定されているかが入る

W……「A」キーを押したときに出る音の高さがオクターブ4の「ド」から何半音ぶん離れているかが入る

プログラム解説

10 マシン語領域確保／スクリーン設定／グラフィック画面に文字を表示するための準備／USR関数の定義

20 変数初期化／マシン語プログラム書きこみ／行240を呼び出す(画面作成)

30 スプライトパターン定義／スプライト面番号0〜2のスプライトパターン番号と表示色をセット(VPOKEを使ってスプライトアトリビュートテーブルに直接書きこんでいる)

40 REM文

50〜60 メニュー選択処理(トリガー入力があるまではずっとここにいる。トリガー入力があると、そのときの矢印の位置によって行80以降の各サブルーチンを呼び出す)

70 REM文

80 PLAYモードのサブルーチン(マシン語プログラムを呼び出すだけ)

90 PLAY(BGM)モードのサブルーチン(ここもマシン語プログラムを呼び出すだけ。USR関数の引数が2なのがミソ)

100〜140 キーを押したときに出る音の高さをかえるモードのサブルーチン(ここはオールBASICだ)

100 現在「A」キーに対応している音の高さがオクターブ4の「ド」から何半音ぶん離れているかをマシン語プログラムのワークエリア(&HC340)から読み出す／行130を呼び出す(現在の状況を表示)

110 スティック入力によって状況をかえる(マシン語のワークエリアも書き換える)

120 SELECTキーの入力があったら状況の表示を消してメニューにもどる

130〜140 Wの値によって現在の状況を表示するサブルーチン

150 エンベロープパターンをエディットするサブルーチン(エンベロープパターンをエディットするための矢印を表示／マシン語プログラムのUSR1を呼び出す。実際のエディット作業はすべてマシン語でやってるわけだ／矢印のスプライトを消す／「ADD.」のアドレス表示を消す)

160〜190 FG、BG、EGに何番のエンベロープパターンを割り当てるのかを設定するサブルーチン

160 現在、どう割り当てられているのかをマシン語のワークエリアからV(n)に読みこむ

170〜190 スティック入力によってFG、BG、EGの選択用の矢印を動かし、トリガー入力によってどれのエンベロープパターン番号を変えるかを選択し、スティック入力によってエンベロープパターン番号を変える。SELECTキーが押されるまでここにいる

200 レコーディングモードのサブルーチン(マシン語のワークエリアをレコーディングモード用に設定してUSRでマシン語プログラムを呼び出す。引数が1なのがミソ)

210 エンベロープパターンデータをロードするサブルーチン

220 エンベロープパターンデータをセーブするサブルーチン

スティック入力を安定させる

スティック入力を使ったプログラムで、たとえば右を1回しか押してないつもりなのに2回ぶん動いてしまった、とかいうことがよくある。これは、STICKがINKEY$などと違い、その場その場でどのキーが押されているのかを調べるための関数だからだ。シューティングゲームならユーザーもアセッているので何回ぶん右に動いたのか？　なんてことは気にならないのだが、キーボードシステムなどの静的なものではどのキーを何回押したのかが重要になる。キーを押すタイミングや押している時間によってキーの受け付け方がちがってはマズイのだ。そこで、ぱっと行230に目をやると、おもしろいテクニックがある。STICK関数を使いつつも、キーの受け付けを安定させているのだ。Sでスティック入力を受けて、ん、最後のほうでSにFを加えている。このFは何かと調べると、「F=(P=Ø)*S」だからPが0のときマイナスS、それ以外では0になっている。つまり、Pが0のときはSも0、Pが0以外のときにSはスティック入力として認めてもらえるわけだ。で、Pはいつ0以外になるのかというと、「P=(S=Ø)」、スティック入力がなかったとき。むずかしくなってきた。結論してしまえ。スティック入力を受け付けたら、いちどスティック入力がなくなるまで次のスティック入力を受け付けないようにしているのだ。これでスティック入力が安定して、思いどおりに矢印を動かしたりエンベロープパターン番号を変えたりできるというわけだ。

オリジナルエンベロープの原理

キーボードシステムにはオリジナルエンベロープ機能があって、PSGをFM音源のように自由なエンベロープパターンで鳴らせる。この機能によって、あののぺっとした音しか出ないはずのPSGが、けっこうイロっぽく鳴るのだ。

BASICのPLAY文にもエンベロープ機能があって、エンベロープパターンを8種類のなかから選んで使えるのだが、これは1つ1つの音の長さとは関係なく一定の速度で音量を変化させてしまうし、変化パターンがあまりにも単純なので、いまいちおもしろみがない。やはり、1つ1つの音に鳴りはじめと鳴り終わりがあり、かつ、鳴りはじめ方と鳴り終わり方に変化があってこそ、色気が出るのだ。

キーボードシステムでは、キーが押されると、設定したエンベロープパターンに従って60分の1秒単位で音量を調節している。至高のメニュー作りをしている海原雄山の心境か。

それのまねごとをBASICでやるプログラムを作ってみたので、下のリストからニュアンスをつかんでほしい。重要なのは行60で1音ずつ鳴らしているところと、行70でその音が鳴り終わるまで行90の音量データに従って音量を調節しているところだ。ちなみに、行70にある「FOR W=Ø TO 100:NEXT」というループは、音量データの個数と鳴らしている4分音符の長さをあわせるための時間待ちでキーボードシステムにはこういったものはない。

```
10 DEFINT A-Z:DIM V(12)
20 FOR I=Ø TO 12:READ V(I):NEXT
30 PLAY"V15L4"
40 A$="CDEFGAB"
50 FOR I=1 TO LEN(A$)
60 PLAY MID$(A$,I,1):C=Ø
70 C=(C+1)MOD13:FOR W=Ø TO 60:NEXT:SOUND
 8,V(C):IF PLAY(Ø) THEN 70
80 NEXT:GOTO 50
90 DATA 14,15,15,15,13,10,8,8,8,8,8,8,8
```

230 スティック入力、トリガー入力、SELECTキー入力をいっぺんに受けるサブルーチン
※ここでのFとPの働きはカコミ参照
240 REM文
250～290 画面作成サブ
250 エンベロープパターンをエディットするときのグラフを描くときに使うグラフィックパターンを作っておく（ほとんどの作業はUSR2で呼び出されるマシン語プログラムがおこなっている）
260～270 画面にキーボードのグラフィックを描く
280 リターンキーを描く／FG、BG、EGの値が表示されるワクと初期値の表示
290 メニューを表示する／「FG」「BG」などの特殊な文字を表示する
300 REM文
310～770 マシン語データ（行20で読みこみ）
780 画面に描くキーボードのデータ（行260で読みこみ）／FG、BG、EGのワクの座標（行280で読みこみ）
790 メニューのデータ（行290で読みこみ）
800～860 「FG」「BG」などの特殊な文字の座標データとパターンデータ（行290で読みこみ）
870 スプライトパターンデータ（行30で読みこみ）

マシン語解説

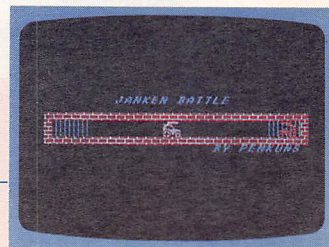
&HBE80～&HBFDA
エンベロープパターンエディット（USR1）
&HBFDD～&HBFF9
エンベロープデータの初期化など（USR2）
&HC000～&HC05D
キーボード、BGM演奏、レコーディングのメイン（USR）
&HC05E～C09F
キー入力処理
&HC12B～&HC16F
PSGにデータを送る
&HC170～&HC21C
60分の1秒ごとに呼び出されるタイマ割りこみルーチン

ワークエリア

&HC310～&HC33F
キーボードと鍵盤の対応表
&HC340
BASICの変数Wと同じ
&HC341～&HC400
音程データ
&HC401～&HC42C
画面上のキーの位置データ
&HC43D～&HC950
エンベロープデータ
&HC951～&HD300
レコーディングデータが入る
※&HC436～&HC437が使うメモリの下限アドレスになっていて、変更可能。&HD300は初期値。

ジャンケン バトル
JANKEN BATTLE

MSX 2/2+ VRAM64K
BY PENKUNS

遊び方は49ページにあります

注意 このプログラムは「SETBEEP」（ビープ音を変更する）を使用しているためこのままではMSX1では動きませんが、行80の「SETBEEP2, 4」、行100の「SETBEEP1, 4」を削除すれば、MSX1のRAM8Kでも動きます。

```
10 COLOR3,1,1:KEYOFF:SCREEN1,2,0:WIDTH30
:LOCATE8,12:PRINT"JUST A MINUTE":FORI=0T
O4:READA$:FORJ=0TO31:B$(I)=B$(I)+CHR$(VA
L("&H"+MID$(A$,J*2+1,2))):NEXTJ,I
20 PLAY"V15L2O3CDCDEFGFO4L8EDFDGFEDFCDEL
2DEC","V14L4O6CDCDCDCDCEFEFEFO5DCDCDCCEF
EFL2E":FORI=256TO727:A=VPEEK(I):A=AORA¥2
:VPOKEI,A¥VAL(MID$("88442211",IMOD8+1,1)
):NEXT:FORI=1128TO2023:A=VPEEK(I):A=AORA
¥2:VPOKEI,A:NEXT
30 FORI=0TO7:VPOKE776+I,VAL("&H"+MID$("F
7F700BFBFBF00F7",I*2+1,2)):NEXT:FORI=0TO
1:FORJ=0TO7:VPOKE832+I*64+J,&H11:NEXTJ,I
:FORI=0TO7:VPOKE960+I,VAL("&H"+MID$("FEF
EFEFEFEFE0301",I*2+1,2)):NEXT
40 FORI=0TO3:VPOKE8204+I,VAL("&H"+MID$("
6E707075",I*2+1,2)):NEXT:FORI=0TO4:SPRIT
E$(I)=B$(I):NEXT:A$="hhhh":B$="pppp":C$=
STRING$(30,"a"):D$="xxxxxx          xxxxxx"
50 X(0)=4:X(1)=56:T(0)=2:T(1)=2:P(0)=0:P
(1)=0
60 CLS:LOCATE8,9:PRINT"JANKEN BATTLE":LO
CATE0,11:PRINTC$;:FORI=0TO1:PRINT"a";A$S
PC(20)B$;"a";:NEXT:PRINTC$;:PRINTSPC(19)
"BY PENKUNS"
70 FORI=0TO1:S(I)=STICK(I):X(I)=X(I)+(S(
I)=7ANDX(I)>4)-(S(I)=3ANDX(I)<56):NEXT:F
ORI=0TO1:IFVPEEK(6144+X(I)¥2+385-I)=112-
I*8THENA=I+1:GOTO210ELSENEXT
80 IFX(0)>X(1)-3THENSETBEEP2,4:GOTO100
90 PUTSPRITE0,(X(0)*4,96),14:PUTSPRITE1,
(X(1)*4,96),13:GOTO70
100 BEEP:SETBEEP1,4:FORI=0TO300:NEXT:PUT
SPRITE0,(0,208):CLS:LOCATE6,8:PRINTD$;:F
ORI=0TO3:PRINTSPC(11)"x"SPC(4)"x"SPC(7)"
x"SPC(4)"x";:NEXT:PRINTSPC(11)D$:LOCATE4
,17:PRINTP(0);"しょう";SPC(9)P(1);"しょう"
110 PUTSPRITE0,(72,48),14:PUTSPRITE1,(17
6,48),13:FORI=0TO500:NEXT:PLAY"T140V15O6
L4EDO5BO6D"
120 IFPLAY(0)=0THEN130ELSE120
130 FORI=0TO2:LOCATE13,10:PRINTMID$("THR
EE TWO  ONE ",I*5+1,5):BEEP:FORJ=0TO120:
S(0)=STICK(0):S(1)=STICK(1):NEXTJ,I
140 FORI=0TO1:IFS(I)=7THENT(I)=2ELSEIFS(
I)=1THENT(I)=3ELSEIFS(I)=3THENT(I)=4
150 NEXT:LOCATE13,10:PRINT"ぽん!!":PUTSPR
ITE2,(72,78),10,T(0):PUTSPRITE3,(176,78)
,10,T(1)
160 IFT(0)=T(1)THENLOCATE13,15:PRINT"あいこ
!!":FORI=0TO1000:NEXT:PUTSPRITE2,(0,208)
:FORI=0TO1:LOCATE13,10+I*5:PRINT"       "
:NEXT:GOTO110
170 IFT(0)=4ANDT(1)=2THENA=1:P(0)=P(0)+1
:X(1)=55:GOTO190ELSEIFT(0)=2ANDT(1)=4THE
NA=2:P(1)=P(1)+1:X(0)=4:GOTO190
```

次ページへ続く

```
180 IFT(1)=T(Ø)+1THENA=1:P(Ø)=P(Ø)+1:X(1
)=55ELSEA=2:P(1)=P(1)+1:X(Ø)=4
190 LOCATE8,15:PRINTA;"PLAYERのかち!!"
200 PLAY"SØM9ØØØO3L4GL8DDL4E-DRL4F+G","S
ØM9ØØØO6L4GL8DDL4E-DRL4F+G":FORI=ØTO2ØØØ
:NEXT:PUTSPRITE2,(Ø,2Ø8):GOTO6Ø
210 PLAY"L32O4CDEFGABO5CDEFGAB","R2L32O4
CDEFGABO5CDEFGAB","R1V13L32O5BAGFEDCO4BA
GFEDC":PUTSPRITEØ,(Ø,2Ø8):CLS:LOCATE4,11
:PRINTA;"PLAYERさんおめでとう!!";:PRINTSPC(45)
"わたしのしゅくふくうけて♥":FORI=ØTO2ØØØ:NEXT:PRINTS
PC(37)"PUSH SPACE KEY!"
220 IFSTRIG(Ø)THENCLS:GOTO23ØELSE22Ø
230 FORI=ØTO1ØØ:LOCATEINT(RND(1)*3Ø),INT
(RND(1)*24):PRINT"ブチュッ♥":NEXT:FORI=ØTO1
ØØØ:NEXT:CLS:LOCATE7,12:PRINT"PUSH SPACE
 KEY"
240 IFSTRIG(Ø)=-1THEN5ØELSE24Ø
250 DATA ØFØFDE7F71EØEØFCC7BB6DEE82EE6C3
8FCFCØØØØ8Ø8Ø4Ø78FEFFF1EEDB111BØE,3F3FØØ
ØØØ1Ø1Ø21E7FFF8F77DB88D87ØFØFØ7BFE8EØ7Ø7
3FE3DDB6774177361C
260 DATA ØØ313F7F71E1C183Ø3Ø3Ø3Ø7Ø7ØE1C3
8ØØC3DBDBD8CØCØ8Ø8ØBFBFØØØØØØØØØØ,ØØEØEØ
EØEØFFFFFFEØEØEØEØEØFF7F3F1E3F33333FDECØ
CØØØ7F7FØØØØF8F8F8,ØØØØ3B3B3B39397170707
Ø7Ø7Ø7ØEØEØ1E3FB3B3BFDECØCØEFEFEØEØ7Ø7Ø3
838
```

変数の意味

座標変数

X(n)……車の位置(4倍すればスプライト座標、2で割ればテキスト座標)

その他の変数

A……斜体太文字、太文字処理用／勝利プレイヤー(1＝プレイヤー1、2＝プレイヤー2)
A$……プレイヤー1の陣地：「h」＝CHR$(1Ø4)
B$……プレイヤー2の陣地：「p」＝CHR$(112)
B$(n)……スプライトパターン(n＝0：車1、1：車2、2：グー、3：ピー、4：パー)
※ピーはチョキのこと
C$……壁：「a」＝CHR$(97)
D$……じゃんけんシーンの枠：「x」＝CHR$(12Ø)
I、J……ループ用
P(n)……各プレイヤーのじゃんけんの勝ち数(n＝0：プレイヤー1、n＝1：プレイヤー2、以下おなじ)
S(n)……スティック入力用
T(n)……各プレイヤーのじゃんけんの手(スプライトパターン番号とおなじ数値)

プログラム解説

10〜40　初期設定
　10　画面初期化／スプライトパターン読みこみ
　20　効果音／斜体太文字(スペース〜「Z」)、太文字(「ゅ」〜「ん」)処理
　30　キャラクタパターン定義
　40　カラー設定／スプライトパターン定義／陣地、壁、枠などのパターン用文字列設定
50　ゲーム初期化(リプレイ時はここから)
60　バトル画面作成(じゃんけんシーン終了時はここから)
70〜90　バトルシーン
　70　車の移動(座標計算)／勝敗判定
　80　衝突判定
　90　車の表示
100〜200　じゃんけんシーン
　100〜110　画面作成
　110〜120　かけ声表示
　130　カウントダウンとスティック入力
　140〜150　手の判定と表示
　160　あいこの処理
　170〜200　勝敗判定と結果表示
210〜240　結果表示
　210　結果表示
　220　入力待ち
　230　ゲゲゲな祝福
　240　入力待ちとリプレイ
250〜260　スプライトパターンデータ(行10で読みこみ)

からくちの補足

行170と行180は条件判断以外はまったくおなじだ。この2つの行はじゃんけんの勝敗判定をしているのだが、配列T(n)に入るグー・ピー・パーの識別番号が順に2〜4なので、たとえばプレイヤー1の手がグー(2)やピー(3)の場合、それに1を加えたものが、プレイヤー2の手ならプレイヤー1の勝ちになる。しかし、一方がパー(4)、もう一方がグー(2)だとうまくいかないので、行170でこの処理をしているわけだ。

しかし、行180のIF文の条件式を次のようにすれば行170はいらなくなる。

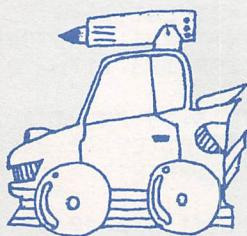
T(1)＝(T(Ø)−1)MOD3+2

つまり、もし手の識別番号が0〜2だったなら「T(1)＝(T(Ø)+1)MOD3」でいいわけだから、MODするまえに2を引いて0〜2にしてやり、MODのあとで2を加えて2〜4にもどすわけだ。

もっとも、手の識別番号が2〜4になっているのは、スプライトパターン番号の関係らしい。車のパターン番号を3、4にして、手の識別番号とパターン番号を0〜2にしてもよかったし、手の識別番号は0〜2にしてスプライト表示のときは2を加えるという方法もあった。

どちらの方法でも先ほどの説明とおなじ理由で行170はやはりいらなかったわけだ。

プログラマからひとこと　2人でやっとります

【PENKUNS】初投稿にして初採用／もうあきらめかけてたところへ、あの「速達」が……。顔がにやけてしょうがなかったすね。じつはこのPENKUNSは2人でやっとります。ぼくがプログラム担当で、かたわれが音楽とアイデア担当です。ちなみにこのゲームの最後にある変な祝福は、このかたわれが考えました。まあ、まだまだ未熟ですけど、いちど打ちこんで、しょーもない祝福を受けてくださいな。それから、このイラストを書いたのは飛び入り参加のおまけくんです。

プログラム確認用データ

使い方は54ページ

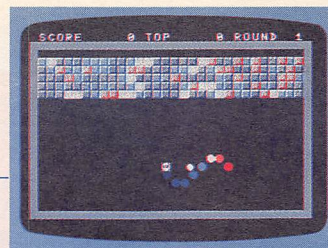
1Ø>52	2Ø>175	3Ø>171	4Ø>182
5Ø>189	6Ø>14	7Ø>9	8Ø>5
9Ø>6Ø	1ØØ>163	11Ø>135	12Ø>67
13Ø>143	14Ø>122	15Ø>129	16Ø>167
17Ø>247	18Ø>69	19Ø>241	2ØØ>119
21Ø>146	22Ø>71	23Ø>118	24Ø>175
25Ø>73	26Ø>222		

スネーカー

SNAKER

MSX MSX2/2+　RAM16K

BY MEIWA

遊び方は52ページにあります

注意 このプログラムでは一部マシン語を使用しています。行20でマシン語の書きこみをおこなっていますので、とくに注意して打ちこんでください。また、プログラムを停止したときに、画面に何も表示されない場合がありますが、そのときはF1キーを押してください。表示は正常にもどります。

```
10 CLEAR200,&HD000:COLOR15,0,0:SCREEN1,0
,0:WIDTH32:KEYOFF:DEFINTA-Z:P$="O4L32SM1
000C":SOUND6,30:SOUND7,184:R=RND(-TIME):
E$=CHR$(27)+"Y":KEY1,"SCREEN0"+CHR$(13)
20 FORI=0TO36:POKE&HD000+I,VAL("&H"+MID$
("210D201125D0010700CD5900210C20112CD001
0100CD59002125D0110C20010800CD5C00C9",I*
2+1,2)):NEXT:DEFUSR=&HD000:DEFUSR1=342
30 FORI=0TO18:VPOKE8204+I,VAL("&H"+MID$(
"4050C02030A09080EE600F",1+I*2+(I>7)*16,
2))-15*(I¥8=1):FORJ=1TO8:VPOKE775+I*64+J
,VAL("&H"+MID$(" 3C7EFFFFFFFF7E3C012B572
B572B7FFF7EFFFDEEFDFAD56A",J*2+16*(I¥8+(
I=18)),2)):NEXTJ,I
40 FORI=1TO32:VPOKE&H37FF+I,VAL("&H"+MID
$(" 387CFEFEFE7C38002020F82020000000BD7E
DBDBDBFF7EBD2070707070502070A8",I*2,2)):NE
XT
50 FORI=264TO727:J=VPEEK(I)/2:VPOKEI,JOR
J/2:NEXT
60 CF=0:A=USR1(0):PRINTE$"$ "STRING$(32,
224)SPC(32);
70 PRINT"  けけけ あ   あ  ぅ  ♥    ♥yyyyyqqqq
 け   けああ  あ ぅ ぅ ♥  ♥ y     q   q  け     あ
あ あぅ    ぅ♥ ♥   y     q    q   けけけ あ  ああぅ
ぅ♥♥   yyyy qqqq         けあ   あぅぅぅぅぅ♥ ♥   y
  q q    け   けあ   あぅ    ぅ♥  ♥ y     q  q
  けけけ あ   あぅ    ぅ♥    ♥yyyyyq    q"
80 PRINTSPC(32)STRING$(32,224)E$"3)PUSH
SPACE KEY":FORI=0TO1:FORJ=0TO50:R=VAL(IN
KEY$):IFSTRIG(0)THENR=1:CLSELSEIFR>0ANDR
<6THENCLSELSENEXT:A=USR(0):I=0:NEXT
90 PRINTE$"! "STRING$(32,224);:FORI=0TO1
9:PRINT"た"SPC(30)"た";:NEXT:PRINTSTRING$(
32,224);:FORI=3TO7:LOCATE1,I:PRINTSTRING
$(30,161):NEXT
100 FORI=0TO6:FORJ=1TO24-I*2:A=6240+RND(
1)*159:IFVPEEK(A)<>161THENJ=J-1:NEXTELSE
VPOKEA,I*8+169:NEXTJ,I:FORI=0TO2-(R=5)*4
:PRINT"た"STRING$(30,R*16+137+(R=1)*121):
NEXT:O=150-(R>1)*90-(R=5)*90:IFR>3THENA$
="       む ":PRINTE$"+! む "A$A$A$
110 PRINTE$" !"USING"SCORE###### TOP####
## ROUND  #";C;T;R:FORI=0TO1:A=USR(0):I=
-(VPEEK(8204)=64):NEXT:FORI=0TO7:X(I)=31
:Y(I)=0:NEXT:X=1:Y=21:N=7:V=1:W=0:P=15:Q
=168:G=3:H=-4:Z=8:U=15:IFCFTHENPRINTE$"7
%"USING"LEFT###";CF;
120 S=STICK(0):E=(S=3)*W-(S=7)*W:F=(S=7)
*V-(S=3)*V:V=V-E*(E<>V):W=W-F*(F<>W):K=X
(N):L=Y(N):VPOKE6144+K+L*32,32:X(N)=X:Y(
N)=Y:I=USR(0):VPOKE6144+X+Y*32,N*8+97
130 X=X+V:Y=Y+W:PUTSPRITE2,(X*8,Y*8-1),1
5,2:IFVPEEK(6144+X+Y*32)>32THEN260
140 N=(N+7)MOD8:P=P+G:Q=Q+H:PUTSPRITE0,(
P-3,Q-4),U,0:IFP<12THENPLAYP$:P=12:G=-G:
ELSEIFP>243THENPLAYP$:P=243:G=-G
150 IFQ>172THENPLAYP$:Q=172:Z=8:VPOKE614
4+K+L*32,233:H=-H:U=15:GOTO120ELSEIFQ<19
THENPLAYP$:Q=19:H=-H:GOTO120
160 A=6144+P¥8+(Q¥8)*32:B=VPEEK(A):IFB=2
33THENG=-G:H=4:P=P+8*SGN(G)-G:Q=Q+4:PLAY
"O3L64SM1000G":GOTO120ELSEIFB>32THEN180
170 A=A+((QMOD8>3)*(H>0)-(QMOD8<4)*(H<0)
)*32:B=VPEEK(A)
180 IFB=224ORB=233ORB=32THEN120ELSEIFB<1
60THENIFH>0THEN220ELSE120
190 K=VPEEK(A-SGN(H)*32)-161:L=VPEEK(A-S
GN(G))-161:IFK<0ANDNOT(L<0ANDRND(1)<.5)T
HENH=-H:Q=Q+8*SGN(H)-HELSEG=-G:P=P+8*SGN
(G)-G:IFK>-1THENH=-H:Q=Q+8*SGN(H)-H
200 IFB=241THENPLAY"O2L64SM2000FEDC":U=0
:GOTO120
210 K=-(B-Z)*(B-Z>160)-32*(B-Z<161):B=B-
1,53:VPOKEA,K:IFK>160THENPLAY"O7SM900F64"
:GOTO120ELSEVPOKE8196,15:PLAY"O1L64V15CO
2B.":C=C+B/8:O=O-1:PRINTE$" &"USING"####
##";C:VPOKE8196,241:IFO=0THEN290ELSEIFCM
OD50=0THEN240ELSE120
220 U=15:Z=B-N*8+(B>N*8+97)*64-33:A=Z+20
:PLAY"L64SM1500N=A;"
230 G=RND(1)*3+2:G=G*SGN(RND(1)*2-1):IFG
=0THEN230ELSEH=-RND(1)*2-3:GOTO120
240 Z=8:FORI=0TO7:PLAY"O7L64S0M20000O8GO7
C":M=Y(N):FORJ=0TO1:M=M-1:PUTSPRITE3,(X(
N)*8+1,M*8-1),11:A=6144+X(N)+M*32:B=VPEE
K(A):IFB>160ANDB<224ORB=241THENVPOKEA,32
:O=O+(B<>241)ELSEJ=-(B=224)
250 NEXT:N=(N+7)MOD8:NEXT:VPOKE6927,0:IF
O=0THEN290ELSE120
260 SOUND7,7:PLAY"L1S0M20000C":IFCF=0THE
NPRINTE$"!)  GAME  OVER  ":T=T-(C-T)*(C>
T)
270 PUTSPRITE2,(X*8-V*4,Y*8-W*4-1):FORI=
-1TO0:PUTSPRITE1,(X*8-V*4+INT(RND(1)*12-
4),Y*8-W*4+INT(RND(1)*12-4)-1),10:I=STRI
G(0)IMPPLAY(0):NEXT
280 FORI=0TO2:PUTSPRITEI,,0:NEXT:SOUND7,
56:IFCF=0THENC=0:CLS:GOTO60ELSECF=CF-1:D
EFUSR2=65:A=USR2(0):FORI=0TO7:VPOKE6144+
X(I)+Y(I)*32,32:NEXT:PRINTE$"! "STRING$(
32,224):DEFUSR2=68:A=USR2(0):PRINTE$"7%"
USING"LEFT###";CF;:GOTO110
290 PLAY"O6L16SM30000CDEGCDEGCDEGFGABO7C
2":PRINTE$"!*  CLEAR !!  ":IFR<5THENFORI
=-1TO0:I=STRIG(0)IMPPLAY(0):NEXT:FORI=0T
O2:PUTSPRITEI,,0:NEXT:CLS:R=R+1:GOTO90EL
SEFORI=0TO7000:NEXT:DEFUSR2=65
```

次ページへ続く

```
300 A=USR2(Ø):CLS:FORI=ØTO767STEP5:VPOKE
6144+I,INT(RND(1)*8)*8+97:NEXT:FORI=ØTO2
:PUTSPRITEI,,Ø:LOCATE8,7+I:PRINTSPC(16):
LOCATE6,14+I:PRINTSPC(2Ø):NEXT
31Ø PRINTE$"((  ALL CLEAR !!  "E$"/&  YO
U ARE GREAT !!  ":DEFUSR2=68:A=USR2(Ø)
32Ø PLAY"O6L16SM1ØØØØC8FC8FC8FC8FCDEFECC
DEFECC8FC8FC8FC8FCDEFGACDEFGAD8GD8GD8GD8
GF8EF8EFECDCO5BO6CDEFECGFEFGBO7C1":FORI=
ØTO1:FORJ=ØTO1Ø:IFPLAY(Ø)=ØANDSTRIG(Ø)TH
ENT=T-(C-T)*(C>T):CLS:C=Ø:GOTO6ØELSENEXT
:A=USR(Ø):I=Ø:NEXT
```

変数の意味

スプライト座標

X、Y……スネークの頭の座標⇒X×8、Y×8−1して表示
V、W……スネークの移動増分(それぞれ−1から1の値)
P、Q……ボールの座標⇒P−3、Q−4して表示(ボールの中心の座標がP、Qになる)
G、H……ボールの移動増分
M……ミサイルのY座標⇒X(N)×8+1、M×8−1して表示

テキスト座標

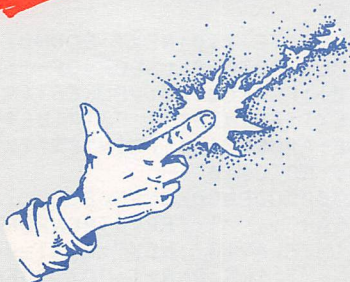
X(n)、Y(n)……スネークの胴体の座標

その他の変数

A$……黒いブロック表示用
A……おもにボールやスネークの移動時にVRAMのパターン名称テーブルのアドレスとして使用／マシン語呼び出し用
B……ボールやスネークの移動先にあるキャラクタのキャラクタコード
C……スコア
CF……スネークの残り数
E$……エスケープシーケンス用：CHR$(27)+"Y"が入る(テキスト座標指定)
E、F……スネークの移動増分計算用
I、J……ループ用
K、L……スネークのしっぽの座標保存用／ボールの衝突判定処理時には汎用として使用
N……スネークの移動用カウンタ
O……ブロックの残り数
P$……ボールが壁に当たったときの効果音データ
R……乱数初期化用／ラウンド数
S……スティック入力用
T……ハイスコア
U……ボールの色(通常は白で、黒いブロックに当たると透明になる)
Z……ボールのパワー(最低で8、最高で64の値を持つ)

プログラム解説

10 初期設定／効果音データ設定／PSGレジスタ設定／乱数初期化／エスケープシーケンスの設定
20 マシン語の書きこみ(メモリの&HDØØØから&HDØ24までに書きこみ)／USR関数定義(USR0に書きこんだマシン語を、USR1にキーバッファクリアを定義)
30 スネークの胴とブロック、石のキャラクタパターン定義とそれぞれのキャラクタの色設定
40 スネークの頭とボール、ミサイルなどのスプライトパターン定義
50 太文字処理
60〜80 スネークの残り数設定／タイトル表示処理／ゲーム開始入力処理(トリガー入力でラウンド1、1〜5のキーでのその番号のラウンドから開始)
90〜100 ゲーム画面作成
110 スコアなど表示／スネークの胴の色初期化／スネークとボールの座標や移動増分、ボールの色、パワーなどの変数初期設定／スネークの残り数表示
120 スネークの移動入力と増分計算／スネークの胴移動
130 スネークの頭移動／スネークの衝突判定(ミス判定)
140 スネークの移動用カウンタ更新／ボールの移動／ボールと左右の壁の衝突判定処理
150 ボールと上下の壁の衝突判定処理(ボールが下の壁に当たったとき、スネークのしっぽがあった位置に石を表示)
160 ボールと石の衝突判定処理(衝突があればボールを落下させる)／ボールの衝突判定(衝突があれば行180へ飛ぶ)
170 ボールの移動先にあるキャラクタのキャラクタコード検出
180 ボールとスネークの衝突判定(衝突があれば行220へ飛ぶ)
190 ボールとブロックの位置関係によって増分と座標変更
200 ボールと黒いブロックの衝突判定処理(効果音／ボールの色を透明に変える)
210 ボールとブロックの衝突処理／ブロックが壊れたかの判定処理(壊れたら画面フラッシュ、スコア更新処理、残りブロック数減算)／ラウンドクリア判定／ミサイル発射判定
220 スネークとボールの衝突処理(ボールの色を白に／ボー

プログラマからひとこと　PSGのほうがいいな

【MEIWA】こんにちは。ひさしぶりですね。さて、今月はFMパックを買ってきて少し鳴らしてみたのですが、なんかちょっと期待はずれでした。こんなところでこんなことを書くのもなんですが、ぼくはPSGのほうがいいな、という感じがしてしまいました。まだ慣れてないせいかもしれませんけど……。

はじめて見たIMPの実用例

『SNAKER』のプログラムでは、ちょっと変わったリプレイ入力の判定をしている。
行270や行290にある、
FORI=−1TOØ：I=STRIG(Ø)IMPPLAY(Ø)：NEXT
という部分がそれで、IMPという論理演算子を使っている点に注意してほしい。

ここでは効果音が鳴り終わるまではトリガーの入力を受け付けず、鳴り終わったらトリガー入力待ちになるという処理をおこなっているが、今までファンダムに送られてきたプログラムでは、おなじような処理が効果音の鳴り終わり待ちと、トリガー入力待ちの2つの処理に分けられていた。しかし、『SNAKER』のようにIMPを使えば、ひとつのループの中にシンプルに収まってしまう。

このIMPという日ごろ見かけない論理演算子には、とてもおもしろい性質があるのだ。

A IMP B
は、ビットごとに
Ø IMP Ø⇒1
Ø IMP 1⇒1
1 IMP Ø⇒Ø
1 IMP 1⇒1
という計算がおこなわれる。

つまりIMPではAのビットが1でBのビットが0の場合だけ結果が0になるのだ。だからAとBが入れかわると結果も異なってくる。

『SNAKER』の入力処理ではこの性質を利用して、トリガー入力があるとAの部分が−1になり、効果音が鳴り終わるとBの部分にあたるPLAY関数が0になる。その結果、Iに0(このループの終値)が入り、ループから抜け出す仕組みになっているのだ。

ちなみにIMPをほかの論理演算子を使って表すと、
(NOT A)OR B
などと置き換えることができる。

この効果的なIMPの使い方は、ひさびさの魅力の1行に値する。

ルのパワー計算／効果音)
230　ボールの移動増分計算
240〜250　スネークのミサイル発射処理(効果音／ミサイルの移動)／ミサイルとブロックの衝突判定処理／ミサイルの消去／ラウンドクリア判定
260　効果音／ゲームオーバー判定処理(メッセージ表示／ハイスコア更新)
270　スネークの頭の部分に火花を表示／リプレイ入力判定(トリガー入力)
280　スプライト消去／スネークの残り数判定(0ならばスコア初期化／行60へ飛ぶ／0でなければ残り数減算／画面の表示禁止／スネークの胴消去／メッセージ消去／画面の表示許可／スネークの残り数表示／行110へ飛ぶ)
290　ラウンドクリア処理(効果音／メッセージ表示)／オールクリア判定(オールクリアでなければトリガー入力処理／スプライト消去／画面消去／ラウンド数更新／行90へ飛ぶ)
300　オールクリア処理(画面の表示禁止／画面消去／エンディング画面作成／スプライト消去)
310　オールクリアメッセージ表示／画面の表示許可
320　効果音／トリガー入力判定(入力があればハイスコア更新／画面消去／スコア初期化／行60へ飛ぶ)

マシン語解説

●USR
BIOSのキーバッファクリア(&H156)を呼び出す
●USR1
&HDØØØ〜&HDØ17
VRAMのカラーテーブルからワークエリアへデータを転送(このときデータの最初を最後に持ってくる)
&HDØ18〜&HDØ24
メモリからVRAMのカラーテーブルにデータを転送
●USR2
BIOSの画面表示の禁止(&H41)または画面表示の許可(&H44)を呼び出す

ワークエリア

&HDØ25〜&HDØ2C
カラーテーブルのデータを一時保存するワークエリア

プログラム確認用データ

使い方は54ページ

10>21	20>125	30>177	40>73
50>212	60>110	70>11	80>85
90>24	100>232	110>136	120>183
130>140	140>119	150>69	160>194
170>81	180>247	190>111	200>222
210>120	220>152	230>237	240>26
250>231	260>219	270>237	280>234
290>249	300>249	310>126	320>208

スネークのなめらかな動きの秘密

スネークのなめらかな動きの裏には、いくつかのテクニックが使われている。この部分を見るかぎりでは、かなり考えぬかれた処理になっているのだ。

そのテクニックのひとつには、行120にあるスネークの移動増分計算の方法があげられる。

ここの処理で使われている、EとFの変数の役割に、作者の柔軟な思考力を感じた。

■入力から8方向の増分へ

『SNAKER』の移動入力はスティックの左右だけでおこない、スネークはこの入力にたいして向きを45度ずつ変えていく。

プログラムのなかでスネークの向きを変えているのが、移動増分の計算部分で、問題のEとFの変数は、EはX方向増分のVの計算用、FはY方向増分のWの計算用として姿を見せる。しかし、Eの計算にはY座標増分Wが関係し、Fの計算にはX座標増分Vが関係している。

このややこしい関係は、それぞれの方向の計算に、他方の増分の状態を利用しているからだ。

図1を見てほしい。X方向の増分を見ると、増分の計算はかんたんそうにおもえるが、増分が1や−1の値になったとき、Y座標の増分を参照しなくては、どの方向だかわからない。これはY方向にとってもおなじで、増分の計算には他方の状態が深く関わっているのだ。

たとえばスネークが右を向いていたとしよう。X方向増分のVは1になり、Y方向増分のWには0が入っている。ここで、スティックの入力が左ならば、Wは−1になり、右なら1になる。しかしVは1のままだ。

また、スネークが左上を向いていたなら、VもWも−1になっていて、入力が右ならVが0になりWはそのまま、左ならWが0になりVはそのままだ。

『SNAKER』のような方法で移動する場合、増分はスネークの向きに関わらず、どちらか一方しか変化しない。

スネークが斜めの向きだったときは、どちらの増分も0以外の数値が入っていて、入力によってどちらの増分が変化するか決まる。

縦横の向きなら、どちらかの増分は0になっていて、左右どちらの入力があってもこの0になっているほうが変化することになる。

この複雑な関係をEとFがうまくまとめあげているわけだ。

■スネークが動く原理

ところで、スネークは頭がスプライトになっていて、胴体はキャラクタでできている。

こんなスネークが動くとき、ひとつひとつ胴体を書き直していたのでは動きが遅くなってしまう。

それではどうやってなめらかな動きを表現しているのだろうか。

図2をみると、上から順に番号が振ってあり、プログラムの中での処理の順番を示している。

このプログラムの流れにそってスネークの動いていく仕組みを解説しよう。

①まず前述のようにスネークの移動増分を計算する。図ではもとのスネークの状態
②胴体のいちばん最後を消す。プログラムの中ではX(N)とY(N)にテキスト上での座標が入っているので、空白を書きこむ
③スネークの頭のある位置に、いま消した胴体とおなじキャラクタを書きこむ
④スネークの頭を次の移動先に表示しなおす
⑤マシン語を使って、キャラクタの色をずらし、見た目には移動したように見せる。そして、最後にNの値を−1してX(N)とY(N)が移動後の胴体の最後の位置になるようにする

この一連の処理で、スネークのなめらかな動きを表現している。

ちなみに変数Nは、ボールをはじく処理にも使われていて、そこではボールのパワーを計算するのに用いられている。

■図1 方向別移動増分

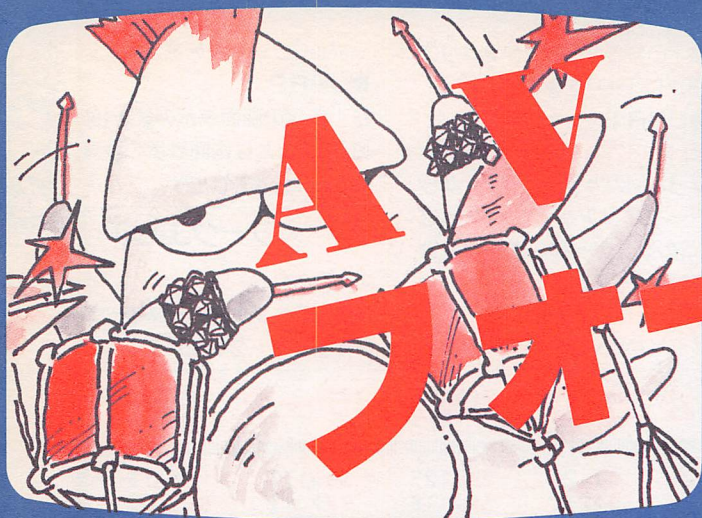
X方向

−1	0	1
−1		1
−1	0	1

Y方向

−1	−1	−1
0		0
1	1	1

■図2 スネークの移動の原理
※A〜Hはスネークの胴体の色

❶ Ⓐ Ⓑ Ⓒ Ⓓ Ⓔ Ⓕ Ⓖ Ⓗ ○
❷ Ⓑ Ⓒ Ⓓ Ⓔ Ⓕ Ⓖ Ⓗ ○
❸ Ⓑ Ⓒ Ⓓ Ⓔ Ⓕ Ⓖ Ⓗ Ⓐ
❹ Ⓑ Ⓒ Ⓓ Ⓔ Ⓕ Ⓖ Ⓗ Ⓐ ○
❺ Ⓐ Ⓑ Ⓒ Ⓓ Ⓔ Ⓕ Ⓖ Ⓗ ○

AVフォーラム

ON AIR:8 MAR.,1990

塾長：よっちゃん

スイス→オーストリア→西ドイツ→フランス→オランダ→デンマーク→イタリアという順番で30日間に19公演（塾長は音楽家なのだ）というスケジュール。

規定部門：お題は「ヨーロッパ」

1万キロ以上の距離を7人乗りのバンで駆け巡る、ハードなツアーでした。日本にいると、いろいろなイメージはあっても、なんとなく同じような人が暮らしているような気がするかもしれないけど、いやいや、国とか民族によってほんとに違いがあるのには驚く。ドイツ人はパンク兄ちゃんまで時間に正確、イタリアに行くと、まず時間を守る人はいないというのはまったく誇張ではない。スイスはドイツ系、フランス系、イタリア系と地域によって出自が違っていて、性格にもそれが反映しているけれど、やっぱりスイス国民としての生活習慣もあったりして、事情は複雑です。世界史の教科書をちょっと見ると明白なように、国境と民族はあまり対応していないし、幾度も変遷を経ているわけで、ほとんど単一民族、国境はだいたい明快な日本とはぜーんぜん違う世界がそこにあります。おっと、ファンキーFLOWERクン、いいとこついてるね。来月からはゲラッパファンキーFLOWERと呼ぼう。三重・JUN(MS)も同工異曲の多い規定部門のなかで光ってました。

東欧諸国には行けなくて残念だったのですが、オーストリアの東側の、もうチェコスロバキアに近いあたりではだんだん人々の風貌がダーク(地味というか暗いというか)になってきて、同行のマネージャー兼運転手のフェルディナンド(フランス人)も「チェコっぽいなあ」といってました(英語で)。高速道路ではときどき東ドイツの車(DDRのステッカー)を見かける。買い出しに来ていておんぼろ車に荷物満載、というパターン。

国境の検問でちょっと緊張する以外にはほとんど東ヨーロッパの動きを感じさせるものはなく、もっぱら新聞を見てはベルリンやルーマニアの激動ぶりをフェルディナンドや各地のスタッフと話していました。これまた個々にお国事情があるのですが、若者が自由と物質的豊富さにあこがれていて、その象徴がマクドナルドだったりするのにはなんともいえない苦いものがある。それに、ベルリンでは壁がなくなってドイツ人意識が高まると同時にトルコ系などの移民の人々が暮らしにくくなっていたりして(友人のピーターというドラマーはトルコ人街のすぐ近くに住んでいる)、東西問題に南北問題、経済格差に人種

『三色旗』神奈川県・ファンキーFLOWER

```
10 SCREEN1:WIDTH18:KEYOFF
20 COLOR15,7,7:FORI=1TO7:READ
A$,N,C(0),C(1),C(2):FORJ=0TO2
:VPOKE8204+J,C(J)*17:NEXT
30 LOCATE0,5:ONN+1GOTO40,50
40 F$="``````hhhhhhpppppp":FO
RJ=1TO12:PRINTF$;:NEXT:GOTO60
50 PRINTSTRING$(72,"`");STRIN
G$(72,"h");STRING$(72,"p")
60 LOCATE5,19:PRINTA$;SPC(5)
70 FORJ=0TO1:J=-STRIG(0):NEXT
J,I:RESTORE:GOTO20
80 DATAﾌﾗﾝｽ,0,4,15,6,にしﾄﾞｲﾂ,1
,1,6,10,ﾍﾞﾙｷﾞｰ,0,1,10,6,ｵｰｽﾄﾘ
ｱ,1,6,15,6,ｲﾀﾘｱ,0,2,15,6,ｵﾗﾝﾀ
ﾞ,1,6,15,4,ﾊﾝｶﾞﾘｰ,1,6,15,2
```

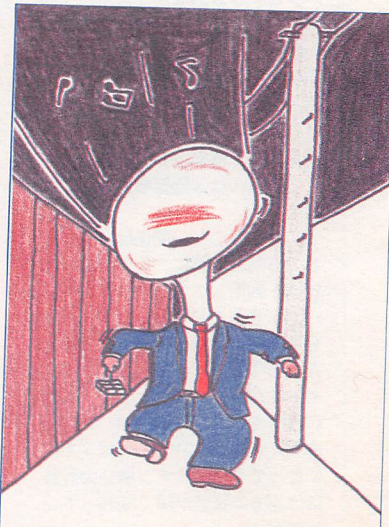
『処刑』神奈川県・ファンキーFLOWER　＊

```
1 COLOR 6,0,0:SCREEN5:DEFINTA
-Z:CLS:OPEN"GRP:"AS#1
2 FORI=0TO2:X(I)=I*80+30:S(I)
=30:NEXT:SOUND7,55:SOUND6,30
3 FORI=1TO9:PLAY"SM3000C12":F
ORJ=0TORND(-TIME)*500:NEXTJ,I
4 FORI=0TO211:FORJ=0TO2
5 X(J)=X(J)+RND(1)*5-2:S(J)=S
(J)+RND(1)*5-2:LINE(X(J),I)-S
TEP(S(J),0):NEXT
6 X=RND(1)*250:Y=RND(1)*200:I
FPOINT(X,Y)THENNEXT:GOTO8
7 CIRCLE(X,Y),RND(1)*6,,,,RND
(1)*2+1:PAINT(X,Y):NEXT
8 COLOR14:DRAW"BM112,96":PRIN
T#1,"ｶﾞｸｯ":GOTO8
```

『1989 ベルリンの大晦日』三重県・JUN　＊＊

```
1 SCREEN7:CLS:COLOR15,1,1:DIM
V(12):X=256:Y=50
2 LINE(0,50)-(512,212),14,BF:
RESTORE9:FORI=1TO12:READV(I):
NEXT:FORI=1TO108
3 R=INT(RND(1)*30):Q=INT(RND(
1)*30):IFRMOD2=0THENR=-R
4 LINE(X,Y)-(X+R,Y+Q),1:X=X+R
:Y=Y+Q
5 RESTORE:FORJ=0TO13:READA:SO
UNDJ,A:NEXTJ
6 FORP=1TO12:VDP(24)=3+V(P):N
EXTP
7 FORW=1TO1000:NEXTW:IFY>210T
HENY=50+INT(RND(1)*162):NEXTE
LSENEXT
8 DATA 170,15,190,15,200,15,0
,56,16,16,16,250,250,9
9 DATA 1,-1,2,-2,3,-3,2,-2,1,
-1,0,0
```

➲富山県の川西徹クン(M)の作品。シュールなようなホノボノするような、不思議なタッチ。それにしてもフランスのワインはおいしかったなあ。ウーイ

応募規定

本コラムＡＶフォーラムに投稿するときは、①ハガキの裏面やびんせんに、作品名・住所・氏名・ペンネーム・称号を書く。②行番号は赤字で書く③プログラムはなるべく１行29字にして、すべて大文字でかく。④ディスクやテープで投稿するときは氏名と作品名を書いたラベルをかならずつける。以上のことを守って『ファンダム内AVフォーラム』係規定部門または自由部門までお送りください。あて先はファンダムと同じです。

差別と、問題は複雑です。

音楽というコミュニケーションの手段があるので、ずいぶん各地で親切にしてもらったし、知りあいも増えました。イタリアの田舎町では公演終了後にお爺さんが感激して握手を求めてきたり、フランスではパリ在住のマリ(アフリカ)出身のミュージシャンとスワヒリ語と日本語の共通性の話で盛りあがったり、オーストリアのやまあいの牧場の夫妻に昼食をごちそうになったり、デンマークのオールフスで日本からそちらの大学に留学しているハーフの女の子に針治療をしてもらったり、今考えると不思議な出来事ばかりです。

日本にいると、自分のことをへんな日本人だなと思うことが多いのですが、外国に出ると逆に自分が日本人であることを思い知らされることが多い。これは善し悪しの問題ではなく、自分のアイデンティティなのでそれをみとめざるをえないといった類のことです。風呂の入り方からみやげものを選ぶ美意識にいたるまで、ふだんは気にもとめないようなことがらにいちいちはっとするのはおもしろい。旅行は自分の鏡にもなります。帰りは大阪の伊丹空港着だったのですが、友だちに迎えにきてもらって、ファミリーレストランで食事したあと豊中の銭湯に直行、露天風呂につかりながら旅の疲れを癒すという日本情緒ぶりで、落差がなかなか楽しかった。明治時代のように文化の格差が激しければ国粋主義者になったりヨーロッパ一辺倒になったりしたのでしょうが、現在の日本のように先走ってしまうと、いろいろなヨーロッパとの違いに笑うほかなかったりして。

だんだん欲深くなってきて、今度はアメリカ／カナダ、さらにタイ、ベトナムなどの東南アジアも回ってみたいな、と思っています。

自由部門：
くるくる回り、血もしたたる

『季節はずれのストーブ』愛知県・平野凡平太＊＊

```
10 COLOR1,15,15:SCREEN7:FORA=
2TO14:COLOR=(A,0,0,0):NEXT:FO
RA=6TO18:FORB=0TO1:CIRCLE(A*2
0+B*10,106),15,A-4,5.5,4,2:NE
XTB,A
20 IFINKEY$=""THEN20ELSEFORA=
1TO500:NEXT
30 FORA=1TO19:FORB=0TO12:C=A-
B:IFC<0THENC=0ELSEIFC>7THENC=
7
40 COLOR=(B+2,C,0,0):NEXTB,A
50 GOTO50
```

平野凡平太クン(MS)、好調です。今回は、電気ストーブの電源を付けて、コイルがだんだんと赤くなっていく場面をシリアスに表現しています。そろそろ冬ものを整理して春のものと取り替えるシーズンです。たまにちょっと寒い日があって、なかなかストーブがしまえなかったりするんですよね。

『Ⅱ』岡山県・S-A1　＊

```
10 CLS:PRINT"15分ほどおまちください。"
:FORI=0TO2000:NEXT:N$="BM0,0"
20 COLOR15,0,0:A$="00000000":
B$="01111110":C$="00100100":D
$=A$+B$+C$+C$+C$+C$+B$+A$:SCR
EEN5:FORI=0TO31:PSET(IMOD8,I¥
8),VAL("&H"+MID$("0CC00880C32
C8F98C22C89980CC00880",I+1,1)
):NEXT:S=0:FORA=1TO3:SETPAGE0
,A:CLS:FORP=0TO11:FORZ=0TO63
30 X=(ZMOD8)-3.5:Y=(Z¥8)-3.5:
COPY(VAL(MID$(D$,Z+1,1))*4,0)
-STEP(3,3),0TO((PMOD4)*64+(31
+(X*COS(S)-Y*SIN(S))*5),(P¥4)
*64+(31+(X*SIN(S)+Y*COS(S))*5
)),A,PSET:NEXT:S=S+.0873:NEXT
P,A:SETPAGE0,0:OPEN"GRP:"AS1
40 DRAWN$:PRINT#1,"HIT SPACE
KEY":IFSTRIG(0)THENCLSELSE40
50 FORP=1TO3:FORY=0TO2:FORX=0
TO3:COPY(X*64,Y*64)-STEP(63,6
3),PTO(96,74),0,PSET:NEXTX,Y,
P:GOTO50
```

S－A1クン、今回の「Ⅱ」には笑いました。「アフターバーナーⅡ」のタイトルが回るところだけをシミュレートしているのだが、よい出来です。RUNさせてから実際に回り始めるまで15分くらいかかるけど、それだけ待つかいがあります。やはり目のつけかたとプログラムの完成度はさすがにベテラン。次回からはFS－A1と呼ぼう。ふふ。

『水を大切に……』沖縄県・賢者ドラゴン

```
10 SCREEN1,0:COLOR15,4,7:KEYO
FF:P$=CHR$(27):FORI=0TO5:READ
D$:FORJ=0TO7:S$=S$+CHR$(VAL("
&H"+MID$(D$,J*2+1,2))):NEXT
20 SPRITE$(I)=S$:S$="":NEXT:P
RINTP$"Y$(水 を たいせつに ..."P$"Y/
,└──":FORI=9TO14:LOCATE12,I:P
RINT"|":NEXT:FORI=0TO3:PUTSPR
ITEI,(112-(I>1)*8,55-(I=1ORI=
3)*8),15,I:NEXT:SOUND7,56
30 FORI=0TO1000:NEXT:FORI=62T
O117STEP1.5:PUTSPRITE4,(123,I
),7,(I=116)+5:FORJ=0TO-(I<66)
*80:NEXTJ,I:SOUND1,0:SOUND8,1
5:FORI=255TO0STEP-8:SOUND0,I:
NEXT:PUTSPRITE4,(0,209),,5
40 GOTO30:DATA1010171610181F1
F,1F1F1F1810101010,0000FCECE0
E0F8FC,FEFFFF3F1F1F0000,00000
00081422400,2020707 0F8F8F870
```

賢者ドラゴンクン(M)、じょうず。水道の蛇口から水滴がポツンポツンと落ちている上に「水をたいせつに……」の表示。水滴が地面に落ちたときの「ポチャッ」っていう音もよくできている。うーん、身につまされます。東京はもう慢性的な水不足で、夏になると水節約のキャンペーンが張られるんです。

『通路を走る.‼』神奈川県・相続AOTAX　＊

```
10 COLOR,0,0:SCREEN5:SOUND7,7
:SOUND6,0
20 FORI=20TO97:C=C+1+(C=10)*1
0:A=EXP(I/20):B=SIN(3.14159/4
.5*C)*A/5:LINE(127+A,105-A+B)
-STEP(0,A*2),C:LINE(127-A,105
-A+B)-STEP(0,A*2),C:NEXT
30 SOUND8,0:FORI=1TO10:COLOR=
(I,0,0,0):COLOR=(IMOD10+1,7,7
,7):NEXT:SOUND8,15:GOTO30
```

『うずまき』神奈川県・相続AOTAX　＊

```
10 COLOR,15,15:SCREEN5:COLOR=
(15,2,3,7)
20 P=3.1415926#:FORI=1TO50:FO
RJ=0TO2*PSTEPP/I:C=C+1+(C=14)
*14:CIRCLE(127,105),I,C,J:NEX
TJ,I:SOUND7,7:SOUND6,10:SOUND
8,15
30 FORI=1TO14:COLOR=(I,2,3,7)
:COLOR=((I+2)MOD14+1,7,7,7):N
EXT:GOTO30
```

最後は相続AOTAXの3作をまとめて掲載。Romiもたじたじの量産態勢です。

まず1作目はパレット切り換えによる「通路を走る」。左右の壁の微妙な上下動と足音がリアルな感じを強めています。

次は、これまたパレット切り換えによる「うずまき」。始まるのに時間がかかるのだが、あまりによい出来なので採用。

最後は実際に文字から血がにじみ出ていく『血もしたたるAVフォーラム』。これで次回からは相続所得AOTAXに昇格。

『血もしたたるAVフォーラム』
神奈川県・相続AOTAX

```
10 COLOR8,0,0:SCREEN2:DEFINTA
-Z:OPEN"GRP:"AS#1:R=RND(-TIME
):B=70:A$="ちも したたる AV フォーラム":
C=LEN(A$):A=(256-C*8)¥2:PSET(
A,B),0:PRINT#1,A$
20 X=RND(1)*C*8+A:Y=RND(1)*8+
B:IFPOINT(X,Y)=0THEN20
30 IFPOINT(X,Y)=8THENY=Y+1:GO
TO30ELSEPSET(X,Y):GOTO20
```

6月号のお題「おたく」

90年代から21世紀へのキーワード、「おたく」をテーマにする。Mくん事件以来、否定的なニュアンスで語られがちな「おたく」だが、塾長はおたく道を追求したその壁の向こうに未来が開けているような気がする。えーと、まあこのテーマからかってに想像力を展開してユニークな作品を投稿してちょーだい。しめ切りは3月末日、応募規定は左ページの欄外にあります。イラスト、自由部門への投稿もよろしく。ではまた来月。

得点システム

当フォーラムでは、5段階の称号を定める。とりあえず採用したら「M」の称号と掲載誌の授与。2回目の採用で「MS」、3回目で「MSX」などと称号はあがっていくわけだ。そして、みごと「MSX2」に行きついた人にはおなじみの特製テレカ新バージョン、「MSX2+」になるまでがまんした人には希望のソフト(ただし定価で1万円以内)を授与する。つまらない作品を送ってきたら称号剥奪(はくだつ)もあるので心するように(塾長)。

このページは要♪です！

FM音楽館

あのですね、このごろ多いのが、CDや雑誌に載ってるゲームミュージックの楽譜をそのままプログラムにした投稿。ひどいのになると某ゲーム誌のプログラムをそのまま打ちこんで「サイヨーしてね」だって。だめだめ、ちゃんと自分で工夫しないと。作品と呼べないでしょ。オリジナリティを示しなさい！

■楽評：よっちゃん

ビートルズコーナー

HELP！

⊙よっちゃんの作品⊙

今月から新しく登場したビートルズコーナー。初回は、選者であるところの私が『HELP！』を作ってみた。このくらいの長さでまとめてもらうといいなあ、という見本です。プログラムはいたってノーマル、音色やボリュームをひんぱんに変えているのがコツですな。

えーと、ビートルズは知ってるよね。リンゴスターやポールマッカートニーが来日したり、ジョンレノンがブームになったり、そーいえば１年ほどまえにジョージハリソンもヒットを飛ばしてたけど、ビートルズというのはこの４人が1960年代に結成していたバンドです（1967年に解散）。だれでも知ってる名曲が山ほどあって、『イエスタデイ』、『レット・イット・ビー』、『ヘイ・ジュード』、『ノルウェーの森』、ほらほら、知ってるでしょ。だれでもきっと感動するので、この機会に聴くことをお勧めします。

```
10 CALL MUSIC(1,Ø,1,1,1,1,1,1)
20 'INTRO
30 A1$="V12L8O6F+2R4.E8F+4EDE4D4G2R6<B6>
D6F+E4DE4D<B>G+2R8<B>D<B>F+4EDE2>C+4.<BA
2"
40 B1$="V12L8O6D2R2R1D2R2R1D2R2R1A4.F+E2
"
50 C1$="V1ØR1O2B2A2G1G2F+2E1R1L8>EGGBD+G
GBDGGBC+EGB"
60 D1$="V4L4O4F+F+F+F+F+F+F+F+GGGGGGGGEE
EEEEEE"
70 E1$="V4L4O4DDDDDDDDDDDDDDDD<BBBBBBBB"
80 F1$="V4L4O3BBBBBBBBBBBBBBBBG+G+G+G+
G+G+G+"
90 G1$="C!1R1C!1R1C!1R1R4B!4R4B!4R4B!4R4
M!16M!16M!16M!16"
100 'A PART
110 A2$="O6@36V1ØL8R4C+C+4.C+4C+4C+C+4C+
4.C+4C+C+4E4.CC+4.<BA4.R8>CC+CC+2C+C4C+4
C+4C+D4D4DD4C+&C+1R4C+4C+4C+4C+4C+C+4.C+
4C+4C+4C+4EC+4.&C+4<BA4.>R4C+CC+4.CC+CC+
2R8<A>D4D4D4DC+&C+2."
120 B2$="@36V8O4A1&A4AB4A4G+&G+1R4>C+4EC
+<BA&A1R1B4B4BB4A&A1A1&A4A4BA4G+&G+1R4>C
+4EC+<BA&A1R1B4B4B4BA&A2."
130 C2$="@3O3L4AR4ER4A.A8ER4C+R4G+R4C+.C
+8G+R4F+R4C+R4F+.F+8C+R4DR4GR4A8A8AER4"
140 D2$="O5@14V8L4EE.E8R4E.EE.EE.E8R4E.E
E.F+F+.F+8R4F+.F+F+.F+F+GGR8E8EE2EE.E8R4
E.EE.EE.E8R4E.EE.F+F+.F+8R4F+.F+F+.F+F+G
GR8E8EE2"
150 E2$="@14O5V8L4C+C+.C+8R4C+.C+C+.C+C+
.C+8R4C+.C+C+.C+C+.C+8R4C+.C+C+.DDDDR8C+
8C+C+2C+C+.C+8R4C+.C+C+.C+C+.C+8R4C+.C+C
+.C+C+.C+8R4C+.C+C+.DDDDR8C+8C+C+2"
160 F2$="O4@14V8L4AA.A8R4A.AA.G+G+.G+8R4
G+.G+G+.AA.A8R4A.AA.AABBR8A8AA2AA.A8R4A.
AA.G+G+.G+8R4G+.G+G+.AA.A8R4A.AA.AABBR8A
8AA2"
170 G2$="V4@A13B!H4HS!4H4S!H4H4S!H4H4S!H
4B!H4S!H4H4S!H4H4S!H4H4S!H4B!H4S!H4H4HS!
4H4HS!4H4HS!4B!H4HS!4H4HS!4H4HS!4H4HS!4B
!H4HS!4H4S!H4H4S!H4H4S!H4B!H4S!H4H4S!H4H
4S!H4H4S!H4B!H4S!H4H4HS!4H4HS!4H4HS!4B!H
4S!H4H4S!H4B!8S!8S!8S!8S!8S!8S!8S!8"
180 'B PART
190 A3$="O6@45L4EEEE8D.DC+<B>D2C+8<B.&BR
4>C+8DE.EEE8D.DC+8<B>D8&D2C+8<B.>R1V12EE
8EEE.DC+8<B>D8&D2C+8<B.>V14R2EEA1F+8E.E8
DC+.R4F+2F+2F+2T16ØA.F+8E2F+1"
200 B3$="O5@45L4EEEE8D.DC+<B>D2C+8<B.&BR
4>C+8DE.EEE8D.DC+8<B>D8&D2C+8<B.R1>BB8BB
B.AG+8F+A8&A2G+8F+.R2EE>V15C+1B8A.E8<V12
DC+.R4F+2F+2F+2>V15T16ØE.D8C+2C+1"
210 C3$="@33V1ØO2L4BBF+ABBF+ABBF+ABBAAGG
>DD<GG>DD<GG>DD<GGF+F+EEG+G+BBG+BEEG+G+B
BG+BA1R1F+F+>C+C+<F+F+>C+C+<A1"
220 D3$="@14V1ØO4L4BBBBBBBBBBBBB2A2BBBBB
BBBBBBB2A2BBBBBBBBBBBBBBBBBR1R1AAAAAAAAA
1"
230 E3$="@14V1ØO4L4F+F+F+F+F+F+F+F+F+F+F
+F+F+2E2GGGGGGGGGGGGG2F+2EEEEEEEEEEEEEEE
EL8EGGBD+GGBDGGBC+GGBL4C+C+C+C+C+C+C+E
1"
240 F3$="R4@14V13L4O4BR4BR4BR4BR4BR4BB2A
2R4GR4GR4GR4GR4GR4GG2F+2E1R4ER4ER4ER4ER4
ER4EV15O5L8EGGBD+GGBDGGBC+EGBO4L4V13F+F+
>C+C+<F+F+>C+C+<A1"
250 G3$="V15@A15B!C4CS!4C4S!C4C4S!C4C4S!
C4B!C4S!C4C4S!C4C4S!C4H4S!C4B!C4S!C4C4CS
!4C4CS!4C4CS!4B!C4CS!4C4CS!4C4CS!4C4CS!4
B!C4CS!4C4S!C4C4S!C4C4S!C4B!C4S!C4C4S!C4
C4S!C4C4S!C4C!1R1B!C4S!C4C4CS!4C4CS!4C4C
S!4C!1"
260 PLAY#2,"T2ØØ@24","T2ØØ@24","T2ØØ@11"
,"T2ØØ@11","T2ØØ@11","T2ØØ@11","T2ØØV1@A
15"
270 PLAY#2,A1$,B1$,C1$,D1$,E1$,F1$,G1$
280 PLAY#2,A2$,B2$,C2$+C2$,D2$,E2$,F2$,G
2$
290 PLAY#2,A3$,B3$,C3$,D3$,E3$,F3$,G3$
```


日本音楽著作権協会（出）許諾第8972670－901号

親玉登場

⊙神奈川県・高畑基海の作品⊙

ボスキャラが登場するときの効果音ですな。RND関数で音の高さを決め(行50〜70)、これを文字変数に読みこんで(行30、40)演奏させてます。音色の組み合わせ(@16のビブラフォン、@14のハープシコード、@24のシンセサイザー)が絶妙です。長さも短いし。こういった、いかにもありそうなイメージミュージックもいいですね。同作者のディスクには、「さくら　さくら」というプログラムも入っていて、期待して聴いたらただ三味線と琴の音でメロディをなぞっているだけなのにもびっくりしましたけど。

あ、4月といえば桜のシーズン、大阪の造幣局の通り抜けはなかなかよかった記憶がある。

```
10 CALL MUSIC(0,0,1,1,1)
20 CALL VOICE(@16,@14,@24)
25 CALL TEMPER(9)
30 A$="T150V15L64N=A(0);"
40 B$="T150V13L64N=A(1);"
50 FORI=0TO1
60 A(I)=RND(1)*10+40-I*30
70 NEXT
80 PLAY#2,A$,B$,B$
90 GOTO50
```

Junk War

⊙群馬県・K,浜松の作品⊙

奇妙な味が気になってついつい採用してしまいました。群馬県にいるのにペンネームが浜松なのも謎につつまれています。

えー、作品はですね、ちょっとかわったメロディが「A−B−A」という形式で展開されているんだけど、チャンネルごとにデータの演奏時間が違うので中途半端な感じのままでつぎのパートに移っていくのが斬新。メロディの半音の多用と相乗効果で、なんともいえない雰囲気です(好みですけど)。

周到な計算のもとに作ったのか、いきあたりばったりに作ったのかは問わないことにして、これもシンプルにまとまった行数、効果的な音色の組み合わせが評価されてます。

```
10 CALL MUSIC(1,0,1,1,1,1)
20 A$="T120L12V12Q805@46
30 A1$="CCRCC->CCRFC<DDDRDDDDR
40 B$="T120L12Q803V10@12
50 BA$="<F>CFCFC<F>CFCFC
60 B1$=BA$+BA$
70 C$="T120L12Q604V12@8
80 C1$="E4E4E4E4E4&G1
90 C2$="E-E-E-E-E-E4E>E<E>E<E>E<E
100 D$="T120Q804L12V13
110 D1$="GFEDCBA
120 D2$="L1607AV15AV14AV13AV10AV9AV8AV7A
V6AV5AV6AV7AV8AV9AV10A-A-A-A-A-A-A-A-B-B
-B-B-B-B-
130 PLAY#2,A$,B$,C$,D$
140 FORI=0TO1
150 PLAY#2,A1$,B1$:NEXT
160 PLAY#2,"","",C2$,D1$
170 FORI=0TO1
180 PLAY#2,A1$,B1$,"",D2$:NEXT
```

『イース』より

Welcome!

⊙愛知県・鏡味剛史の作品⊙

鏡味クンはディスクに5曲入りで投稿してくれたのだが、いずれも音楽的完成度の高い作品ばかりでどれにするかちょっと迷いました。

さて、この作品のポイントはAn$とEn$を見比べればすぐわかる。同じメロディをEn$のほうは「R16」(16分休符)だけ遅らせてエコー効果をつけていることです。これはもう何回も紹介しているテクニックなんだけど、音色による効果の違いもある。ここでは@9のオルガンを使っていて、ほら、オルガンが後ろで鳴っている感じになるでしょ〃　むずかしいことをしなくてもかっこよく聞こえるという好例です。いいぞいいぞ。

```
10 CALL MUSIC(0,0,1,1,1,1 ,1 ,1)
20 CALL VOICE( @ 9,@12,@12,@5,@ 9, @ 9)
30 CALL TRANSPOSE(100)
40 T=160
50 A$="T=T;V15L8
60 B$="T=T;V6L4
70 C$="T=T;V6L4
80 D$="T=T;V6L8
90 A1$="O4B>ED+E GF+ED+ ER8<B2G16A16B16>
C+16
100 B1$="O4G<B>G<B>G<B>GA
110 C1$="O4E<B>E<B>E<B>EF+
120 D1$="O3E4>CC<E4>CC<E4>CC<E4>CC
130 A2$="O5DGF+GBAGF+AR8E2EF+
140 B2$="O4BDBDAC+AE8F+8
150 C2$="O4GDGDEC+F+E8F+8
160 D2$="O3G4>GG<G4>G<G+A4>AA<A4>AA
170 A3$="O5G2.{GAG}4F+2D2
180 B3$="O4GCEF+8G8ADF+A
190 C3$="O4ECEF+8G8F+DF+A
200 D3$="O3C4>CC<C4>CC<D4>DD<D4>DD
210 A4$="O5E2.F+ED+2&D+4GA
220 B4$="O4F+<B>F+<B>L8D+<B>D+F+BAGF+
230 C4$="O4E<B>E<BL8BF+B>D+GF+ED+
240 D4$="O2B4>BB<B4>BB<B4>BB<B4>BB
250 A5$="O5B2.B>DD4&DC16<B16A2
260 B5$="O4BBGR8ER8GR8AR8AR8R2
270 C5$="O4GGER8CR8ER8F+R8F+R8R2
280 D5$="O3E4.>ER8<B>D4<D4&D>DR<B4
290 A6$="O5A2.A>CC4&CD16C16<B4GA
300 B6$="O4A A F+R8 D R8>CR8<BR8BR8R2
310 C6$="O4F+F+D R8<B>R8 AR8 GR8GR8R2
320 D6$="O3D4.>DR8<B>D4<ER8>E2&E4
330 A7$="O6C2<B4G4E1
340 B7$="O4AAF+R8DR8>CR8<BAGF+E4
350 C7$="O4F+F+DR8<BR8>AR8BAGF+E4
360 E1$="O4V15R16B>ED+E GF+ED+ ER8<B2G16
A16B16>
370 E2$="O5R16DGF+GBAGF+AR8E2EF+16
380 E3$="O5R16G2.{GAG}4F+2D4&D8&D16
390 E4$="O5R16E2.F+ED+2&D+4GA16
400 E5$="O5R16B2.B>DD4&DC16<B16A4&A8.
410 E6$="O5R16A2.A>CC4&CD16C16<B4GA16
420 E7$="O6R16C2<B4G4E2&E4&E8&E16
430 PLAY#2,A$,B$,C$,D$,A$,A$
440 PLAY#2,A1$,B1$,C1$,D1$,A1$,E1$
450 PLAY#2,A2$,B2$,C2$,D2$,A2$,E2$
460 PLAY#2,A3$,B3$,C3$,D3$,A3$,E3$
470 PLAY#2,A4$,B4$,C4$,D4$,A4$,E4$
480 PLAY#2,A5$,B5$,C5$,D5$,A5$,E5$
490 PLAY#2,A6$,B6$,C6$,D6$,A6$,E6$
500 PLAY#2,A5$,B5$,C5$,D5$,A5$,E5$
510 PLAY#2,A7$,B7$,C7$,D6$,A7$,E7$
520 GOTO430
```


投稿募集

ＦＭ音楽館では、ＭＳＸ２＋やＦＭパックのＭＳＸ−ＭＵＳＩＣを使った演奏プログラムを募集しています。曲のジャンルは問いません（でも、できればオリジナル作品がいいな)。あて先は、〒105 東京都港区新橋４−10−７　ＴＩＭ・ＭＳＸ・ＦＡＮ編集部　ＦＭ音楽館係です。採用した場合、当社規定の原稿料をさしあげています。どうぞ、よろしく。

えどのよぞら

⊙兵庫県・THE WALKSの作品⊙

「自分なりに、江戸の感じが出ていると思う」との作者のコメントに思わず納得。イントロのコード演奏→笛の音でお祭りっぽいメロディ(ところどころでハーモニーになる)→三味線(しゃみせん)ソロ→ホーンセクションで盛り上げといて→ヘロヘロっと落ちをつける。うーん、全体の構成がうまい。このくらいのテンポでぽんぽんと場面が転換していくと、あきるまもなく最後まで聴いてしまいますね。メロディとかコードとか、部分ごとの出来はまあまあなんだけど、全体となるとなかなかここまではまとまりません。

ところで、この「江戸っぽいなあ」っていう感じはどこから来るのだろうか? 外国の人が日本をイメージして曲を作るとしばしば中国と区別がつかなくなっちゃうんだけど、この『えどのよぞら』には日本人ならたぶんだれでも理解できる日本っぽさがある。もちろん、江戸時代にはドラムもベースも、ましてやシンセなんかなかったわけで、テレビとか映画の時代劇で使われている、ほぼ定型となった音楽をイメージのもとにしている。で、それらは外国のクラシック音楽の楽器や理論が三味線なんかと入りまじっちゃった結果できあがったわけで、オリジナリティを追っかけていくと異質な文化のぶつかりあいにたどりつくという話。

```
10 '┌┌┌─────────────┐┐┐
20 '│││   えどのよぞら   │││
30 '└└└── THE WALKS ─┘┘┘
40 CALLMUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1):CLEAR1500
50 PLAY#2,"T145L8","T145L8","T145Q7L8","
T145Q6L8","T145Q6L8","T145L8","T145V11@A
15"
60 '────── MELODY ──────────────────
70 A1$="@3V14O6DR8A2GEDEG4.GGE4DCD4DEA2G
4EDG
80 A2$="DR8A2GEDEG2E4EED2CD<A4>GGE2
90 A3$=">G2EED4<DEA4GED4G1GEDA4GA4
100 A4$="@6V14AAA4AG4ED>D4<GEDAGEDEGA2AG
EGEGD>D<
110 A5$=">G1E2D4C4<AACDGED4G4C1
120 B1$="@3V14O7E2CC<AA<A>CD1&D2DD2E4GA4
130 B2$="@5V13EEE4EE4C<A>A4EC<A>EECCCEE2
EECECE<A>A
140 B3$=">E1C2<A4A4EE<AA>EC<A4>E4C1
150 C1$="@49V15O5L16ADADGEDER8GGEDAGEGL8
AAGGEDE4EGAADD>DD<DD<A4>DEG16E16
160 C2$="L16AAAADGEA>DDCE<<A8>DCDGDGL8G4
EDG4 A4AAGGED<A>CDEL16GGGGEEDEL8
170 C3$="@48V10CCC4CC4<AE>E4C<AE>CC<AAA>
CC2CC<A>C<A>C<E>E
180 C4$=">C1<A2E4E4CC<EE>C<AE4>C4R1
190 '────── CODE ──────────────────
200 D1$="@14V10O4D4CCGGEDD4CCGGEDA4GGEED
CA4GGAGL16<A>>C<GFL8
210 E1$="@14V10O3A4AA>EEC<AA4AA>EEC<A>E4
EECC<AA>E4EEEEL16<E>AEDL8<
220 D2$="A1G1D1E2E4G4":E2$="E1E1C1C1"
230 D3$="@24O4GGGGE2DCD4DDEGE1&E1
240 E3$="@24O4EEEEC2<BAB4BB>CEC1&C1
250 E4$="EEEEC2C2DGAE@58A2A2@62O7V15GFED
EFGA
260 '────── BASS ──────────────────
270 F1$="@39V10O3DD4DDD4DAA4AAA4AGG4GGG4
GEE4E>E<GL16DEGAL8
280 F2$="AADC>DD<GG<AA>EEAAG4>DD<D4>DD<D
CDDEEGGED
290 F3$="GGGGE4EE<A4>>DC<AAGEDDAAGGED>D4
<DDCGEG
300 F4$="DD>D4<GG<A4>DDDDD2C<A>G4EDE4G4E
DCDEG
310 F5$="L4DDDDAAAAEEEECCL8DEGA
320 F6$="L4DDDDAAAACCCCFFL8CC+DE
330 '────── DRAMS ──────────────────
340 G$="HB8C4CB8HB8C4HB8":G1$=G$+G$+G$+"
HB8C4CB8HB8HB8CHS16HB16CHS16HB16"
350 G$="HB!8C!H8C!HB!8HB!8HB!8C!H8C!HB!8
HB!8":G2$=G$+G$+G$+G$
360 G$="HB!8C!H8C!HB!8HB!8HB!8C!H8C!HB!8
HB!8":G3$=G$+G$+G$+"HB!8C!H8C!HB!8HB!8HB
!8C!H8C!HB!8HB!8"
370 G$="HB!8H8C!HB!8HB!8HB!8H8C!HB!8HB!8
":G4$=G$+G$+G$+G$
380 G$="HB!8H8C!HB!8HB!8HB!8H8C!HB!8HB!8
":G5$=G$+G$+G$+"HB!8H8C!2R8C!S!B!8"
390 '────── PLAY ──────────────────
400 PLAY#2,"","","",D1$,E1$,F1$,G1$
410 FORI=0TO1
420 PLAY#2,A1$,"","",D1$,E1$,F2$,G2$
430 PLAY#2,A2$,"","",D1$,E1$,F3$,G2$
440 PLAY#2,A3$,B1$,"",D1$,E1$,F2$,G3$
450 NEXT
460 PLAY#2,"","",C1$,D2$,E2$,F4$,G4$
470 PLAY#2,"","",C2$,D2$,E2$,F4$,G4$
480 PLAY#2,A4$,B2$,C3$,D3$,E3$,F5$,G4$
490 PLAY#2,A5$,B3$,C4$,D3$,E4$,F6$,G5$
500 GOTO400
```

プログラム確認用データ(使い方は54ページ参照)

●HELP!

10>220	20>177	30> 32	40> 71
50>223	60>233	70>124	80>166
90>157	100> 6	110> 71	120>164
130>210	140> 22	150>112	160>112
170>124	180> 14	190> 38	200>252
210> 76	220> 22	230> 5	240> 11
250>138	260> 10	270>235	280> 43
290> 53			

●Welcome!

10>150	20> 75	30>113	40>167
50>159	60>223	70>228	80> 5
90> 30	100>162	110>254	120> 91
130> 32	140>159	150>105	160>225
170> 6	180> 30	190>158	200> 93
210>207	220>149	230>134	240> 1
250>100	260> 69	270>199	280> 17
290>150	300> 37	310> 23	320> 53
330> 88	340> 85	350>184	360> 69
370> 72	380> 97	390>225	400> 69
410>249	420>139	430>242	440>208
450>238	460> 12	470> 42	480> 72
490>102	500> 72	510>128	520>203

●えどのよぞら

10>175	20>255	30>121	40>102
50>171	60> 62	70>163	80>209
90>183	100> 70	110> 36	120>243
130>220	140> 88	150> 36	160>180
170>149	180>209	190>197	200>231
210>114	220>107	230>239	240>158
250> 22	260> 13	270>139	280>221
290> 94	300>252	310> 67	320> 96
330>228	340>228	350> 34	360> 47
370>209	380> 17	390> 19	400> 52
410> 4	420>133	430>135	440>186
450>143	460>154	470>161	480> 62
490> 95	500>249		

第⑫回

M・FAN スーパーデータ学

高い、遅い、時間かせぎの謎のあるゲームは最低最悪!

by 飯島健男

1年にわたって連載したスーパーデータ学も今月で最終回。そこで、これからのゲーム業界の発展を祈りつつ、おおいに不満を述べてもらった。では2月号の結果から。

ほんとうにおもしろいものから、遊ぶ時間がムダに思えるくらいつまらないゲームまで、次から次へとゲームは発売されていく。これだけたくさん出ているというのに、ユーザーサイドに立ったゲームはいったい何本あるだろう。また、ほんとうにユーザーが望んでいるゲームってどんなのだろうか。

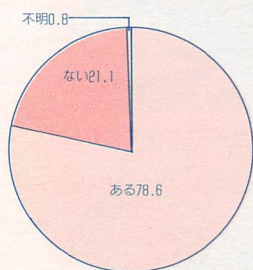
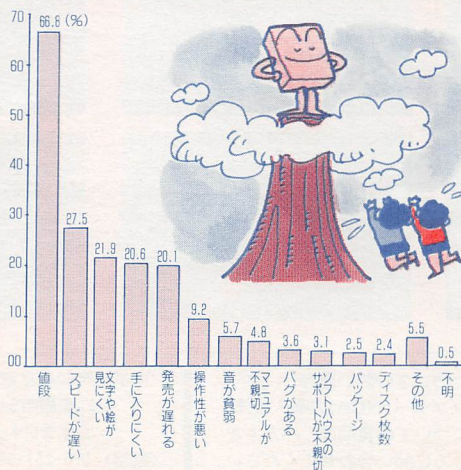
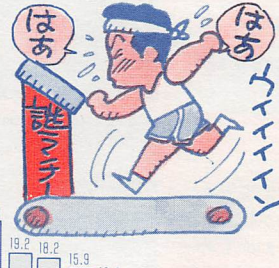
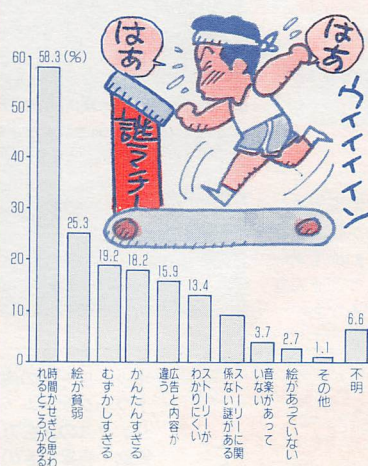
①は、現在のゲームに不満をもっているかどうかを表したもの。不満のある人は、78.6%。この数字を見て、メーカー側はどう思うだろう。個人的にはなんだか中途半端な数字のような気がする。多いといえば多い数字だけど、不満がないという人の数字をみると、案外満足してしまっている人が多い、という感じだ。

さて、数字の解釈は個人の判断に任せるとして、この数字をメーカー側には多いと読みとってほしい。少なくとも、これだけのユーザーが現在のゲームに対して不満をもっていると実感してほしいのだ。自分のところはいいものだけしか作っていない、この数字に含まれてはいない、と思うメーカーの人もいるかもしれないが、決してそんなことはない。以下の不満を見てほしい。

②は、ゲームの実際の内容以外の客観的な部分での不満。1位は圧倒的に値段だった。この値段のつけ方だが、いったい何を基準に決められているのだろうか。ユーザーにはまったく想像がつかないだろう。オールカラーのぶ厚いマニュアルや付録がたくさんついて7800円のものもあれば、コピーのマニュアルがついただけの9800円のものだってある。まあ、付録は二の次として、内容も手応えのあるものから、少しも感じられないものまでさまざまだ。それなのに値段がたいして変わらないのはなぜなのか、と値段の設定の理由を疑問に思うのも当然であろう。

③は、内容面での不満。1位は「時間かせぎと思われるところがある」ということだが、これは手厳しい意見だ。内容の濃いほんとうのボリューム感と、時間かせぎとは明らかに違うものであることをユーザーは気づいている。ほんとうはあたりまえなんだけど、メーカー側ははたして気づいているだろうか。アイデアにつまると、意味のない部分を入れてごまかしたり、迷路を作ってみたり、とりあえずストーリーに関係あろうとなかろうと何でもかんでもぶちこんで、一見すごそうに見せればいいと考えているような気がする。そんなことでは、もうユーザーに相手にされない。

いま、ゲーム業界は過渡期にきている。ほんとうにおもしろいゲームとは何か。メーカーは、プロとしての立場を再認識して、いま一度初心に戻るべきではないだろうか。あくまでも、ユーザーあってのメーカーなのだから。それをどんなときも忘れないでいてほしい。

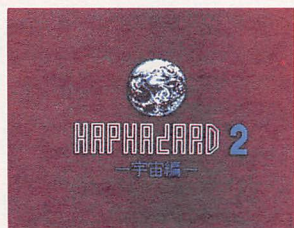
① いまのゲームにたいして不満をもっていますか。

② 不満がある人に聞きます。あるとしたらどんな点ですか、客観的な観点で2つまで答えてください。

③ ②につづいて、今度は内容面での不満を2つまで答えてください。

次回のお題

さて、次回からは新連載が始まる。どんな内容か、まだ明かすわけにはいかないけれど、ユーザーサイドに立ったゲームデザインに関する連載にしたいと思う。そこで、読者からゲームを作るうえでの悩みや相談を募集したい。さらに、ゲームシナリオも受けつけたいと思う。送り先は54ページのファンダムと同じ住所で「ウワサの新連載コーナー」まで。

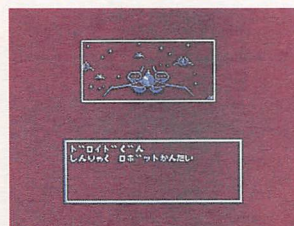
THE LINKS INFORMATION PAGE

無料AVGの『ハパザード2』

アドベンチャーゲームが無料でダウンロードできる。こんなうれしい話はない。で、その内容は？

先月号で紹介した無料ソフト『ハパザード』の第2弾のダウンロードサービスが、3月10日からスタートする。このソフトはリンクスの会員であれば、だれでも手にいれることができるもの。置いてあるのは、ネットのなかの「Bam／ネット」のコーナー。9日までは1作目のRPGの『ハパザード』をサービスしているので、まだの人は急いでのぞいてみよう。ダウンロードの時間と手間はけっこうかかるけど、それでも電話料金とアクセス料金をたして約1000円。市販のゲームが7～8000円もすることを考えると、とてもお得だね。こんどの『ハパザード2』は、前作よりも容量の大きいソフトということなので、やりがいも前にも増して大きいということらしい。こんなふうにゲームがリンクスではかんたんにダウンロードできる。Mファンのファンダムもそうだけど、それ以外のものもあるので、近くにパソコンショップのない人は利用してみるといいかも。

『ハパザード2』のタイトル画面

さて、『ハパザード2』の内容は、近未来の宇宙が舞台のお話。青く美しい地球は、つねに異星人の興味の対象となるらしく、今回もドロイド星人が移住を目的として地球に侵略しようとしていた。かなしいかな、地球の防衛力は、まったく歯がたたない。残された手段は最終兵器を搭載した戦艦ｉ－SPY号でいちかばちかの勝負に出るしかなかった……。

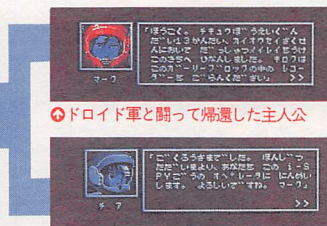
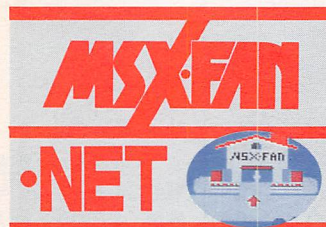
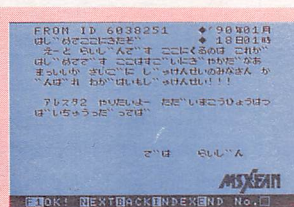
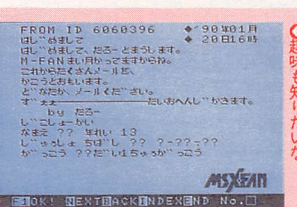
さて、いかなる結果とあいなりますか。このさきは内緒(ないしょ)ね。

遊・アクセスガイド

リンクス内のイベント情報

日付	内容
3/10	●『ハパザード2』ダウンロード開始 ネットワークダウンロード用オリジナルソフトシリーズ第2弾。今度は前回とかわってアドベンチャーゲームだ。内容は左で紹介しているので参考に。
3/13 20 27 4/3	●『ミッドナイトラリー』チャンピオン勝ち抜き戦 毎週火曜日の夜9時スタート。3週勝ち抜いたチャンピオンには、オリジナルフォーマット(自分専用のボード用便箋・通称ＯＦ)をプレゼント。ほかの通信では体験できないラリーゲーム大会。ドライブゲームに自信のある人はぜひ参加を。
3/12 19 26	●チャットイベント『お～い、バブルス』 チャットコーナーで、毎回テーマを決めて楽しいおしゃべり。今月もこんなテーマでやります。意見のある人はどしどし参加を／　12日「町人チャット」、19日「ホワイトデーの報告をしてほしいな」、26日「春休みだ／　楽しいことして遊ぼっ／」。

高い科学力をもつドロイド星人たち

彗星と衝突するから地球を侵略するとは

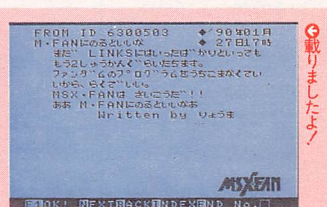
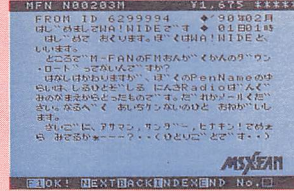
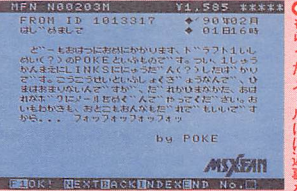
ドロイド軍と闘って帰還した主人公

上官はなんとかわいい女の子だった♡

冬眠していたカエルやヘビが、もこもこと土のなかから顔を出す季節が到来。なにか新しいことが起きそうで、気持ちがドキドキ。初めてメールを書いたときも、ちょうどそんな感じだったような気がするなあ。

受験は終わったかな?

ラジオって東海ラジオ?

趣味も知りたいな

もらったメールには返事を

載りましたよ!

ちょげくんは高校生だな

ネットワークの内容についての問い合わせ、ネットワークゲーム・アダプター(NGA)の購入方法、リンクスの入会方法についての質問は、ハガキか電話で直接つぎのところに問い合わせてください。

〈住所〉〒604 京都市中京区烏丸通御池上ル二条殿町548ナショナルビル3F
日本テレネット「リンクス・MSX・FAN」係
〈電話〉075-251-0635

プログラムの作り方が どんどん分かる!
MSX対応
ターボパワーの
パソコン講座
★グラフィックも思いのまま!
★自分で作ったプログラムでいろいろなことが楽しめる!
300種のオリジナル・プログラムが
作れる!
暗号作成&解読
パソコンサイコロ
ニックネーム投票集計
楽しみいっぱい!
キミだけに教える300のプログラム!
★楽しいプログラムが思いのまま作れる!
★友だちがビックリする!
プログラムを作って
自慢できる!
★キミはパソコンを使いこなしているか?
買ってきたソフトで、ただ遊んでいるだけでは本当のパソコンに強い人間とはいえない。すぐあきてしまうし機械も本当に生かされていない。パソコンをやるなら何といっても自分でプログラムが作れるようになることがいちばん!その方法はあんがいやさしいのだ!
★プログラムが作れれば楽しさ100倍!!
あきらめていては絶対にソン!このページのハガキを出して案内資料をまずもらおう!プログラムが作れる!グラフィックも思いのまま!BASICだってよくわかる!キミだけのオリジナルゲームを作ってみんなをアッといわせる本当のパソコン実力者になれる!
ハガキをポストへ!
すぐ役立つ!
講座案内資料
無料送呈
プログラムが作れるようになる!
さあ!今すぐハガキを出して絶対役立つ案内資料をもらっておこう!切手を貼らずに出せるから住所や名前を書いたらすぐポストへ!
(財)電子技術教育協会パソコン講座 〒169 東京都新宿区高田馬場4-2-38 ☎東京03(200)5713(代表)

プログラムが
自分で作れるようになる
パソコン
MSX対応講座
ぜったい役立つ
くわしい案内資料が
もらえる!
無料です!
このハガキを今すぐポストへ
見るだけでもぜったいトクする!
表面に記入してすぐ出して下さい
キリトリ線

Rune Worth™

Rune Worth, is the world of the boundry between lightness and darkness. Everything had been born there and then flourished and died there.

黒衣の貴公子

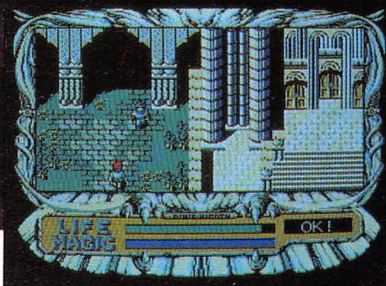
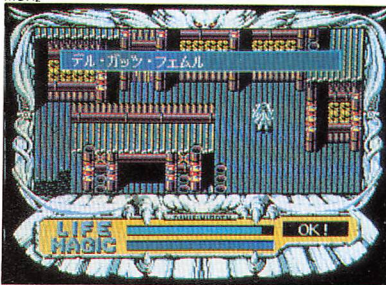
今、開かれる運命の扉。

ハイドライドシリーズに次ぐ新ARPG遂に登場！

マップの広さ、ゲームシステム、シナリオ、今まで体験したことのないゲーム展開、見たこともない感動のシーン…。どれも「ルーンワース」の売りじゃない！空想の世界すべてが真実と同化する。「ルーンワース」は、一言では語れない。空想の世界を創るだけで、どれほどの歳月をつぎ込んだのだろう。そこには本物に近い真実の世界がある。

RPG戦士たちよ思い出してくれ、フェアリーランドに平和を取り戻したときのことを、心に深く刻み込んだ思い出を…そして、数々の感動のシーンを！君はもう気づいているだろうか？新たなる旅立ちが迫っているのを。

開発総監督・ゲームデザイン/内藤時浩、シナリオ/吉川泰生、グラフィック/三浦かよ子……。

ARPGの新しい世界が16ビットマシンに広がる PC-9801版 4月新登場！

MSX2

MSX2

経験値が消えた!!

経験値がRPGを支えるという固定観念。かつて、その経験値の功罪を真剣に考えたことがあっただろうか。ハイドライド以来6年、RPGに対するひとつの解答。「ルーンワース」は、経験値を捨てた。

ストーリーを創るのはキミだ!!

一本筋のストーリーに、夢が存在するだろうか。ストーリーを創るのは、プレイヤーでなければならない。プレイヤーの行動によって、11の都市で様々なストーリーが展開する。「ルーンワース」のストーリーは、プレイヤーによって創られる。

★BGMは全70曲！

MSX2 MSX-MUSIC（FM音源）用35曲と内蔵PSG音源用35曲。

PC8801SR内蔵FM音源用35曲とサウンドボードII用35曲。

絶賛発売中!!

MSX2 / MSX2+（RAM64K以上、VRAM128K以上）

- MSX-MUSIC（FM音源）対応
- ジョイスティック対応

3.5″2DD 3枚組……標準価格 ¥8,800

PC8801SRシリーズ5″2D 5枚組 標準価格 ¥8,800

表示価格に消費税は含みません。 MSX is a registered trademark of ASCII Corp.

「ルーンワース全曲集」 ALL SOUNDS OF RUNE WORTH	ポリスターレコードより好評発売中！ ●CD:PSCX-1003 ¥2,472（税込）¥2,400（税抜）

高速・高機能CGエディター

DD倶楽部™

100以上の機能を贅沢に満載!!

『DD倶楽部』は、ツールボックスである『ピクセル3』とは異なったコンセプトで開発された、本格プロ仕様のCGエディターです。

50を越える機能を装備した、高機能グラフィックエディター「AGE」とスプライトエディターの機能も兼ね備えた、多機能パターンエディター「SPEN」を搭載。MSX2のグラフィック機能を有効に表現するスクリーンモード5において、操作性及び機能をあくまで徹底追及しました。

MSX2のグラフィック機能を使いこなすには、必携のCGソフトです。

好評発売中!!

MSX2 / MSX2+ 標準価格 ¥9,800

3.5″2DD・マウス対応（RAM64K以上 VRAM128K以上） 表示価格には消費税は含みません。

MSX is a registered trademark of ASCII corp.

■「DD倶楽部」にはMSX-DOSが組みこまれています。■MSX-DOSはアスキーの商標です。

No Copy このマークは不法コピー禁止マークです

ソフトウエア法的保護監視機構

T&Eマガジン25号 3月発行予定!!

★X68000新作速報★NEW 3D GOLFニューコース「エイトレイクスG.C.」・「ルーンワース」PC98版紹介など情報満載。

■通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名と電話番号を明記の上、当社宛お送りください。（速達希望の方は300円プラス）

■マガジンNo.25希望の方は、送料として切手200円分を同封の上、請求券をお送りください。（葉書での請求はお断わりします）

■カタログご希望の方は、送料として切手200円分を同封の上、カタログ請求券をお送りください（葉書での請求はお断わりします）

T&E SOFT

製造・販売 株式会社ティーアンドイーソフト

〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 PHONE:052-773-7770

●T&Eの最新情報がわかるテレフォンサービス 名古屋（052）776-8500

T&Eマガジン No.25請求券 Mファン4月号

カタログ請求券 Mファン4月号

僕らの、
FUNKY
COMMUNICATION
PARTY
funky
communication
broad casting
links!
こっそり、パーティーに
出かけたい夜もある
じゃあ、出かけようよ
でも部屋から抜けだすのは、
ハートだけ。
Net Work
The Links!
Funky
Communication
Party
Flying Boys vs Lemon探偵団
CUTEな女の子雑誌「Lemon」の愛読者、200名がリンクスに大集合。
キミと一緒にあそぼ!!って女の子が待ってるぞ。
DATE THU.FRY.SAT.SUN TIME Part1 21:00→22:00 | Part2 22:00→23:00
GAME STUDIO
プレイするだけのゲームフリークは、もう卒業。もっと楽しいゲーム、熱くなるゲームをつくってみよう。そんなキミのためのクリエイティブなスタジオだ。
DATE 1990・5・1→ TIME 24hours
ゲーム三昧
MSX誌に掲載された、投稿ゲームやソフトメーカーのゲームが、700タイトル!!
コレクションをふやすチャンスだ。
DATE ● MSX FAN ● Basic MAGAZINE ● MSX MAGAZINE 7days
● MAKER & ADULT SOFT 7days

〒590 大阪府堺市柳之町東1-1-7-A601 PHONE 0722(27)7765
もものきはうす
ピーチな月夜、君にかすかにふれる。
やっぷー。
げんぷーですか?
私は超元気だよーん。
さて、ピーチアップ3号ですが、
まぁだほとんど決まっていないって、
もー。くりもとくん! 大丈夫ぅ?
あらら、また死んでる。
超かわいそ。
ま、そんなのはほっておいて、
分かってるものだけ紹介しとくね。
お先に初体験のコーナーは、
ゼネラルプロダクツの『電脳学園』と
アリスソフトの『あぶないてんぐ伝説』
オリジナルゲームは、STG、
「究極ピーチ」仮称。
あと、ピーチクラブも、こんなの
単品でだせちゃうぞってのが
入ってるそーだよ。
さて、お便りにいってみよー。
東京都のHO君
「"とってもピーチな
プレゼント"とか言って、
桃の詰め合わせ
1年分とか届いたら
笑っちゃいますよ。」
ってそれって、良い考えね。
くりもとくん、どう思う?
CHERRY BLOSSOM PARTY
3月23日(金)
3,800円
(表示価格に消費税は含みません)
とってもピーチなディスクマガジン
ピーチアップ 3
THIRDissue
MSX2 MSX2+
2DD
●MSXマークはアスキーの登録商標です。
ピーチアップ
ピーチアップ 2
ピーチアップ2号が、3,800円で、大好評発売中なんだって。
通信販売もOKよ.!!方法は簡単なの、現金書留か定額為替で商品の定価+消費税3%と送料210円を商品の名前、あなたの住所、氏名、年齢、電話番号、機種名を書いたものと一諸に送ってね大至急、商品を送るワ.!!
PU創刊号ー3,800円 PU2ー3,800円 消費税別

俺がヒーローだ。

光

時は来たのだ、天

闇の神ダールを甦らせた皇帝ビドーに滅ぼされたキプロス王家の側近・三銃士は、光の神リスクが宿る幼き王子を伴い脱出を図るが、追手に倒される。死の直前、三銃士は御子に一ヵ月間の光の結界を張り、八玉の勇士を呼ぶ光の玉を天空へ放った。使命を告げられた勇士たちは自分の目的を果たし、襲い来る軍勢を退けながら、光の御子が待つソルテガに向かう。しかしそこに待ちうけていたのは、ビドーと七獣将との壮絶な最終決戦であった。

●シナリオ　飯島健男
●キャラクターデザイン・作画
荒木伸吾&姫野美智
●サウンドプロデュース　SHOW-YA

●オープニング
●第一部　ザン・ハヤテの章……ギバ島
プロット兄妹（コンザ&マイマイの章）…ヒューイ島
幻左京の章……カムイ島
ロー・タム一家の章……モート島
アレック・ヘストンの章……ソレス島
ロマール・セバスチャン七世の章……ベルンバ島
リリアン・ランスロットの章……アラメンテ島
●第二部　オープニング
八玉の章……サイアス大陸
●エンディング

「あ〜ら、まあ、鎖が切れねえで壁ごと引っこ抜いちまった。まあいいか、ちょうど武器にもなるしな。」

「ロマール、本当に行っちまうのかい。うちの花形スターのお前がいなくなっちまうなんて寂しくなるなあ」

●当社ソフトに関するお問い合わせは、ユーザーサポート専用電話をご利用ください。
092-771-0328 13:00～17:00（土・日・祭日を除く）
上記時間外は〈リバーヒル情報局〉よりいろんな情報をテレフォンサービスでお届けします。
●通販をご希望の方は現金書留でお申し込みください。（送料無料）

命は我にあり!!

手に汗にぎる、たのしさいっぱいのゲームシステム

- 玉の変化によって常にキャラクターの状態がわかるステータス表示
- 移動中に訓練や読書ができ、レベルアップもできる行動コマンド
- キャラクターの個性で上がり方が違うパラメーター
- 一度に数万人が登場したり、巧みな攻撃を仕掛ける個性的な敵キャラ　第二部では、合体・分裂する敵キャラもあり
- 通常戦闘では全滅直前に離脱でき、コマンドモードで体力回復すればもう一度戦える
- 各勇士に備った個性的な特殊能力でゲームの面白さも倍増　さらにゲーム中の本屋で本を買って読めばマル秘の能力も体得できる　勇士が協力して使える強力な特殊能力も、第二部に登場

―ブライ
RAI 上巻

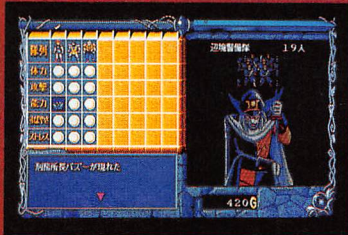
3月23日(金)店頭発売

MSX2 MSX2+ ♪

- ディスク6枚組
- 要漢字ROM
- ジョイスティック,ジョイパッド,カーソルキー対応
- 標準価格8,800円(税別)

俺がヒーローだ。

闇

※画面はPC-9800版です。

●スタッフ募集中(プログラマー、サウンドクリエーター、営業企画スタッフ)
詳細は、本社人事部城内までお問合せください。

株式会社 リバーヒルソフト
福岡市中央区舞鶴1-1-10 天神シルバービル7F
〒810 TEL.092-771-3217

オリジナルガレージキットが誰でもカンタンに作れる!!
小田雅弘監修
スリー ディー
3D Modeling Techniques
モデリングテクニック
通信講座
アニメや映画の人気キャラクターやメカetc、プラモデルとは一味違ったコレクションが楽しめるガレージキットがうけているね。でもモデラーをめざす君達ならオリジナル作品を作ってみるのもわるくない。この講座がスケッチワークから完成まで、君たちの知りたかったことを全ておしえてくれるんだ。
市販のキットではもの足りない人に!
大好きなアニメヒーローを3Dモデルで作りたい人に!
高度なテクニックをみがきたい人に!

いよいよ新発売!!
ファンタジーロールプレイングゲーム
ロードス島戦記
灰色の魔女
©
原作／安田 均・水野 良
オリジナルキャラクターデザイン
出渕 裕
3月16日発売
Record of Lodoss War
MSX2/MSX2+
VRAM 128K
2DD 4枚組
ジョイパッド・ジョイスティック対応
標準価格 9,800円
MSXマークはアスキーの商標です。
©Kadokawashoten/H. YASUDA & Group SNE

掲載ソフト36本のプレゼントつき!

読者アンケート

『MSX・FAN』では読者のみなさんに、より充実した誌面を提供するため、以下のアンケートを実施しています。回答は必ず右のとじこみハガキをご利用ください。

回答していただいた方のなかから抽選で36名様(各ソフト3名様)に今月号で紹介したソフト(プレゼントリスト参照)を差し上げています。しめ切りは3月31日必着。当選者の発表は5月8日発売の本誌6月号の欄外でおこないます。

■アンケート

1 あなたの持っているMSXは次のどれですか。いずれかの番号を丸で囲んでください。2台以上持っている場合や増設RAMをつけている場合は数字の大きいほうを答えてください。
①MSX(RAM8K)
②MSX(RAM16K)
③MSX(RAM32K)
④MSX(RAM64K)
⑤MSX2(VRAM64K)
⑥MSX2(VRAM128K)
⑦MSX2+ ⑧持っていない

2 今後、MSX2+を買う予定はありますか(1で⑦以外の人のみ答えてください)。
①もうすぐ買う予定
②いずれ買いたいと思う
③買うつもりはない

3 次の周辺機器で持っているのはどれですか。持っているものに全部丸をつけてください。
①ジョイスティック(ジョイカード)
②ディスクドライブ(外づけ)
③ディスクドライブ(内蔵型)
④プリンタ ⑤データレコーダ(オーディオ用を代用している場合も含む)
⑥アナログRGBディスプレイ
⑦モデム ⑧マウス ⑨持っていない
⑩ハンディプリンタ ⑪その他(具体的に記入してください)

4 近々、何か周辺機器を買う予定がありますか。ハイ、イイエで答えてください。あるとすればそれは何ですか。3の番号でお答えください。

5 MSXでやりたいことを次のなかから選んで、興味のある順に4つまで番号で記入してください。
①ゲーム ②プログラミング ③パソコン通信 ④ワープロ ⑤CG ⑥ビデオ編集 ⑦コンピュータミュージック ⑧ビジネス ⑨学習 ⑩その他

6 表1のソフトのなかで次に買おうと思っているゲームを1つだけ番号で答えてください。

7 表1のソフトのなかで本誌で特集してほしいゲームを3つまで番号で答えてください。

8 表1のソフトのなかで、あなたが実際に遊んでおもしろかったものを3つまで番号で答えてください。

9 今月号の記事(表2)のうち、おもしろく読めた(または役にたった)記事を3つまで番号で答えてください。

10 今月号の記事(表2)のうち読んでつまらなかったものを3つまで番号で答えてください。

11 あなたの持っているMSX、MSX2、MSX2+以外のパソコン、ゲーム機はどれですか。番号に丸をつけてください。
①ファミコン ②セガマークIII系 ③メガドライブ ④PCエンジン ⑤PC88系 ⑥PC98系(PC-286も含む) ⑦FM7/77系 ⑧X1系 ⑨ゲームボーイ ⑩その他(具体的に記入) ⑪どれも持っていない

12 あなたがふだんよく読む雑誌を表3のうちから3つまで番号で答えてください。

13 持っているものにすべて丸をつけてください。
①10倍 ②新10倍 ③PAC ④FMパック ⑤どれも持っていない

14 業務用、ファミコン、PC88/98などの他機種から、今後移植してほしいと思うソフトがあったら、その名前を1つだけ書いてください。

●2月号の当選者発表は65ページからの欄外で発表しています。

プレゼントリスト

ほしいソフトの番号をアンケート解答ハガキに記入してください(それぞれのソフトの詳細は各掲載ページで)。

No.	プレゼントゲーム名	ページ
1	あーくしゅ	20
2	ナビチューン	26
3	ルーンワース	30
4	SDスナッチャー	112
5	クォース	114
6	ロボクラッシュ	116
7	HALゲームコレクションVol.1	119
8	HALゲームコレクションVol.2	119
9	湘南伝説	121
10	帰ってきた探偵団X	122
11	アルバトロスII	123
12	ディスクステーション4月号	124

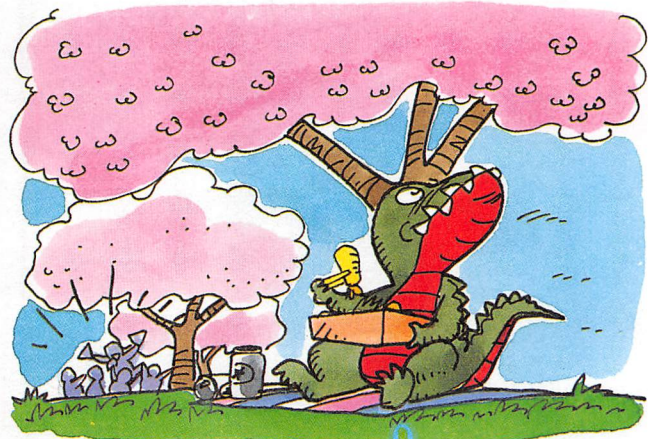
〈表2〉今月号の記事

No.	記事
1	表紙
2	<FAN ATTACK>ロードス島戦記
3	<FAN ATTACK>ブライ上巻
4	<FAN ATTACK>あーくしゅ
5	<FAN ATTACK>ナビチューン
6	<FAN ATTACK>ルーンワース
7	BASICピクニック
8	十字軍
9	〈ファンダム〉ゲームプログラム
10	〈ファンダム〉EDファンダム序章
11	〈ファンダム〉EDファンダム
12	〈ファンダム〉AVフォーラム
13	〈ファンダム〉ファンダムパーラー
14	FM音楽館
15	スーパーデータ学
16	LINKS INFORMATION PAGE
17	MIDI
18	FFB
19	FAN STRATEGY
20	記憶のラビリンス
21	<FAN NEWS>SDスナッチャー
22	<FAN NEWS>クォース
23	<FAN NEWS>ロボクラッシュ
24	<FAN NEWS>HALゲームコレクションVol.1 & 2
25	<FAN NEWS>ダンジョンハンター
26	<FAN NEWS>湘南伝説
27	<FAN NEWS>帰ってきた探偵団X
28	<FAN NEWS>アルバトロスII
29	DMfan
30	ON SALE
31	COMING SOON
32	FAN CLIP

〈表3〉雑誌

No.	雑誌
1	MSXマガジン
2	コンプティーク
3	テクノポリス
4	ゲーメスト
5	ポプコム
6	マイコンBASICマガジン
7	ログイン
8	その他のパソコン雑誌
9	ゲームボーイ
10	ハイスコア
11	ファミコン必勝本
12	ファミコン通信
13	ファミリーコンピュータマガジン
14	㊙ファミコン
15	その他のファミコン雑誌
16	PC Engine FAN
17	月刊PCエンジン
18	㊙PCエンジン
19	メガドライブファン
20	どれも読んでいない

〈表1〉ゲームソフト

No.	ゲーム名
1	あーくしゅ
2	R-TYPE(アールタイプ)
3	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン
4	アルバトロスII
5	アレスタ2
6	アンデッドライン
7	イース
8	イースII
9	イースIII
10	維新の嵐
11	ウィザードリィII
12	A列車で行こう
13	F-1スピリット
14	F-1スピリット3Dスペシャル
15	SDスナッチャー
16	王家の谷・エルギーザの封印
17	帰ってきた探偵団X
18	カオスエンジェルズ
19	ガリウスの迷宮
20	ガンシップ
21	ぎゅわんぶらあ自己中心派
22	ぎゅわんぶらあ自己中心派2
23	銀河英雄伝説
24	クォース
25	グラディウス2
26	クリムゾン
27	クリムゾンII
28	激突ペナントレース2
29	ゴーファーの野望～エピソードII～
30	サーク
31	ザナドゥ
32	沙羅曼蛇
33	三国志
34	三国志II
35	THE プロ野球激突ペナントレース
36	時空の花嫁
37	シャロム
38	シュヴァルツシルト
39	湘南伝説
40	水滸伝
41	スナッチャー
42	スーパー大戦略
43	スペース・マンボウ
44	ゼビウス～ファードラウト伝説～
45	ソリッドスネーク
46	ダンジョンハンター
47	ディスクステーション各号
48	ディスクNG
49	ディスクNG2
50	電脳学園シナリオI
51	ドラゴンクエストII
52	ドラゴンナイト
53	ドラゴンスピリット
54	ナビチューン
55	信長の野望〈全国版〉
56	信長の野望・戦国群雄伝
57	ハイドライド3
58	パロディウス
59	ピーチアップ各号
60	ピンクソックス各号
61	ファイナルファンタジー
62	ファイアーホーク(テグザー2)
63	ブライ上巻
64	プレイボールIII
65	プロ野球ファミリースタジアム
66	ポッキー
67	マスター・オブ・モンスターズ
68	夢幻戦士ヴァリスII
69	野球道
70	ラ・ヴァルー
71	ラスト・ハルマゲドン
72	ルーンワース
73	レナム
74	ロードス島戦記
75	ロボクラッシュ

(キリトリ線)

郵便はがき

41円切手を貼ってください

105-□□

東京都港区新橋4-10-7

徳間書店インターメディア
MSX・FAN編集部
読者アンケート係行

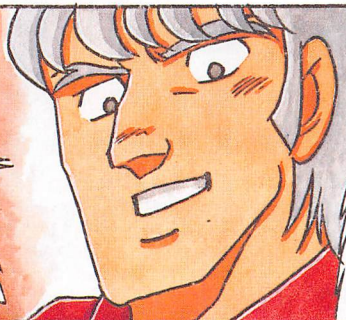
★編集部へのメッセージをご自由にお書きください。

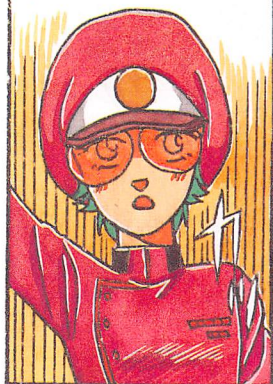
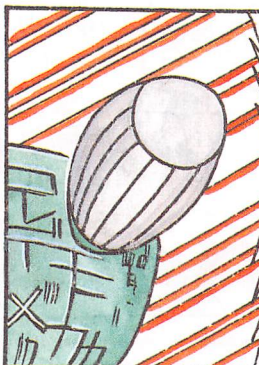
新シリーズ第2弾!!
の広告マンガ

いいのかなー
こんなネタやって
…と不安気な

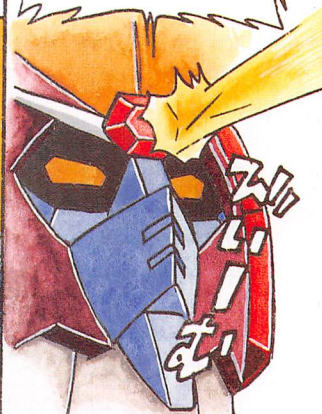
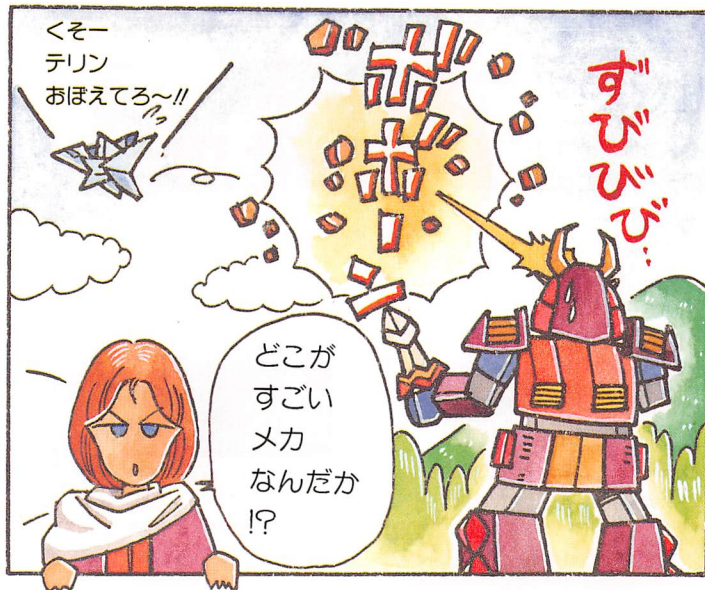
佐藤 元
+テクノポリス編集部

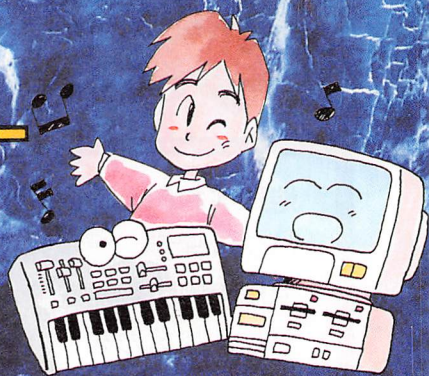
地球をねらうPC星の
バグットラー総統はついに
究極の必殺兵器を
そなえたメカを
完成させた!

はっはっはっ
どうだ
テクノディア
この…

読者が選んだ
パソコンゲーム
BEST 50特集
ならば
テリンなどは
簡単に勝てるぞ!!

はっ さすが
総統!
亜空間おすすめ
ゲームさえあれば
テリンなど
赤子も同じ!

いけ――っ!!
わが
テンプルマスター
帝国の力を
見せてやれ!!

亜空間戦艦
ポピュラス
バルバトゥスの魔女
ダンジョン・
マスター
発進!!

よーし
来たな!!
テクディオス
必殺…

いのまたむつみ
C.G.ぬり絵
コンテスト
ビーム!!

くそー
テリン
おぼえてろ~!!

MIDIがわかって、楽しくなるコンピュータミュージック入門

短期集中連載!!

MIDI

第2回：MIDI機器のいろいろ

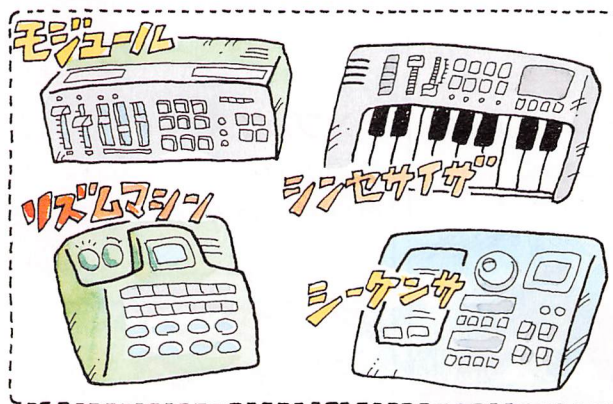
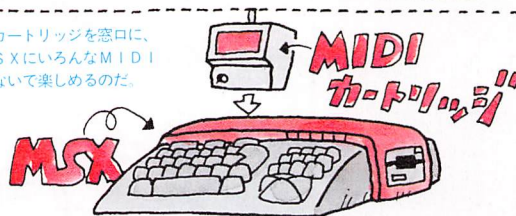
前号ではMIDIがどんなものなのか、そのしくみや機能をかんたんに説明してきた。今月はMIDIであやつる機器にどんなものがあるのか、カタログ風に紹介してみた!! しかもMSX用のMIDIカートリッジもスクープ。

文：古山俊一

つなげて楽しいMIDI機器

前号でも書いたとおり、MIDIというのは、電子楽器間のデジタル信号のやりとりのための規定として作られた世界共通の規格です。そして、この規格により、国やメーカーを問わずMIDI規格のあらゆる楽器が接続でき、コントロールできるのです。

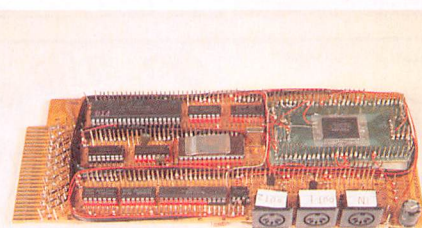
MIDIは、本来電子楽器のための規格ですが、デジタル信号のやりとりをするという、その性質から、コンピュータとの相性が良く、コンピュータミュージックの幅を広げるにはもってこいの規格といえます。コンピュータにMIDIの入出力端子がついていれば、あるいはカートリッジやボードで装備すれば、世界中のMIDI機器を接続して自由にコントロールできるのです。

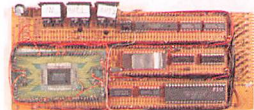
では、接続できるMIDI機器にはどんなものがあるでしょう。シンセサイザ、リズムマシン……etc.、以下に、各機器ごとに機能の説明と、その代表的な機種をカタログ風に紹介しておきます。MIDI機器を使ってどんなことができるのか、こんなことをするにはなにが必要なのかなど、これからMIDIをはじめようとするときの参考にしてみてください。

MIDIカートリッジを窓口に、キミのMSXにいろんなMIDI機器をつないで楽しめるのだ。

MSX用MIDIカートリッジ開発中!!

先月にもこのコーナーで書いたMSX用のMIDIカートリッジのうわさについて、なんと、はやくもそのうわさの真相をつかんだ。

右の写真が、そのインターフェイスカートリッジの開発中の試作品。このカートリッジの開発をしているのが、あの『シンセサウルス』などのソフトでおなじみのBIT²。予定としては4月16日ごろに、『MIDIサウルス』というタイトルで、このカートリッジとディスク1枚(シーケンスソフト)をセットで発売するらしい。価格のほうは19,800円の予定となかなか安い。しかし、音源は搭載していないので、これにシンセサイザや音源モジュールが必要。

基本的に『MIDIサウルス』がターゲットとする音源は、カシオの「CSM-1(96ページを参照)」。付属のシーケンスソフトはこのCSM-1に対応している。コルグやローランド、ヤマハ、カワイなどの音源用にはシーケンスソフトのみ随時発売していくということだ。また、6月ごろには『シンセサウルスVer.3.0』というMIDI対応のシンセサウルスも発売されるという。付属のシーケンスソフトでは、楽譜でのデータ入力などはできないということなので、こちらのほうが使いやすいものになるはず。

まだ、動作チェック用のソフトしかないので性能は未知数だが、MSX用のMIDIカートリッジが登場しただけで十分期待していいのでは?

↑製品はこの半分くらいの大きさになるとか。OUTを2つ装備

→開発中のため配線がぐちゃぐちゃ。発売まで一か月ほど待つべし

シンセサイザ

　そもそもは音響合成装置として開発されてきたためシンセサイザ(合成器)と名前が付けられています。あらゆる音の要素(音の高さ、音色、強さなど)を操作することができ、じつに画期的な機械です。音源モジュールのように装置部分だけで、鍵盤の付いていないシンセサイザもありますが、現在では、ほぼキーボード楽器の1種類として認識されているでしょう。

　最近のシンセサイザは単に音を作り出すだけでなく、シーケンサやエフェクタといった機能を内蔵し、手軽に音楽が作れるミュージックワークステーション化の傾向にあります。シーケンサやエフェクタなどの機器をバラバラにそろえるよりもコンパクトですし、予算的にもかなりお得です。

　シンセサイザのサウンドは、その機種の内蔵している音源方式によって、そのキャラクタは大いに変化します。MSXにも使われているFM音源をメインとしたものやリアルなサンプリング音源を持ったもの、あたたかみのあるアナログ音源のものなど、個性豊かに何種類もあります。また、FM音源とサンプリング音源などといった組み合わせで、2種類以上の音源を1台に内蔵したものもあります。いろいろな機種の音を聞いてみて、自分の好みにあったものを選ぶといいでしょう。

20万円台

ローランド
Roland W-30　268,000円

16音のサンプラとマルチトラックシーケンサを組み合わせたミュージックワークステーションです。シーケンサは16トラック仕様で、SCSIインターフェイスを装備すると、CD-ROMやハードディスクも使用できます。

コルグ
KORG M1　230,000円

サンプリングされた波形とアナログシンセサイザのプロセスを融合したaiシンセシスによるリアルなサウンドが魅力です。8トラックのシーケンサや2系統のデジタルエフェクタを搭載しているので1台で音楽を完成させることができます。

10万円台

ヤマハ
YAMAHA V50　156,000円

FM音源を中心としたオールインワンシンセサイザです。PCM音源のリズムマシン、8トラックのシーケンサ、マルチデジタルエフェクタを装備していて、これ1台で音楽制作が行えます。シーケンサや音色のデータはディスクに記録できます。

カワイ
KAWAI K4　149,000円

PCM波形を180種類、DC波形(短い波形をループした波形)を96種持ったデジタルシンセサイザです。これらの波形をミックスして、デジタルフィルタを用いてアナログシンセサイザ的に音を作ります。デジタルエフェクタも装備しています。

10万円未満

Roland D-5　99,800円

LA音源を搭載したデジタルシンセサイザです。マルチティンバーモード(1鍵で複数の音色を鳴らす機能)などを持ち、コードプレイやアルペジオなどの機能も装備しています。コンピュータに対しては、8パート+リズムパートの音源になります。

YAMAHA EOS DS55　79,000円

FM音源を搭載した入門者にも親しみやすいシンセサイザです。エフェクトとしてデジタルディレイを内蔵していて音色に変化与えられます。プリセットされたパターンをバックに演奏できるオートパフォーマンス機能を装備しています。

※この記事内の表示価格はすべて税抜きの価格です。

モジュール

音源モジュールは、基本的にはシンセサイザです。ただし鍵盤が付いていないので、それだけでは演奏できません。MIDIを介してキーボードやシーケンサなどの演奏データを受信して発声します。キーボードの分だけ価格が安くなるのも魅力のひとつです。しかも、たいていシンセサイザに比べてコンパクトです。キーボード付きのシンセサイザを持っていて、もう1台追加したいときに最適です。

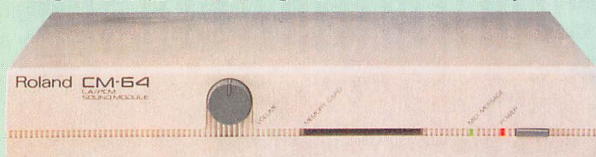
またキーボードを使わずにコンピュータミュージックをやりたい人にもおすすめできます。こういった用途には、さらにコンパクトにまとめられたMT-32やCM-64といった機種がいかにもデスクトップミュージックらしくていいでしょう。もちろん音源モジュールの中身はシンセサイザ同様で、同じサウンドを得られます。

20万円台

ナニワ楽器プロテウス 200,000円

高級サンプラのメーカー、Emu(エミュ)社のライブラリ(効果音や楽器音)を音源に持つモジュールです。音の良さには定評がありコンピュータの音源に最適です。音色の合成などもできます。

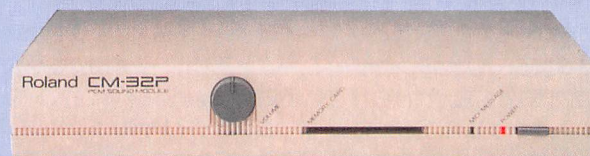
10万円台

Roland CM-64 129,000円

LA音源9パートとPCM音源6パートを合わせもったコンピュータミュージック対応の音源モジュールです。『ミュージ郎』の音源として有名です。規模の大きなアンサンブル演奏にも十分対応します。PCMライブラリカードで音色が増やせます。

KORG M3R 124,000円

同社のM1で好評のaiシンセシスを採用した音源モジュールです。サウンドキャラクタはM1ゆずりで90のマルチサウンドと45種のドラムサウンドデータを持っています。2系統のマルチデジタルエフェクタを内蔵しています。

10万円未満

Roland CM-32P 72,000円

サンプリングされたPCM音源を採用したコンピュータミュージック対応の音源モジュール。ピアノやコーラス、ストリングスなど64種類の音色を装備しています。CM-64同様、PCMライブラリカードで音色を64種類増やすことができます。

Roland MT-32 64,000円

コンピュータミュージックのために設計された音源モジュールです。『ミュージくん』の音源としておなじみです。LA音源を搭載したマルチティンバー仕様で、8パート+リズムパートの機能を持っています。

KAWAI PHm 38,000円

PCM波形と倍音加算で作ったシンセウェーブを音源としたモジュールです。アコースティック楽器や効果音などが200種類用意されています。マルチティンバー音源として使用でき、コンピュータなどと接続して活用できます。

CASIO(カシオ) CSM-1 27,700円

効果音やパーカッションサウンドを含むCD音源(サンプリング方式)を搭載した、コンパクトな音源モジュールです。なんと単3乾電池6本で動作します。20種のオートリズム機能を内蔵し、さらに4チャンネルのMIDIマルチ受信が可能です。

リズムマシンはサンプリング技術を駆使しリアルなドラムやシンバル、パーカッションサウンドを録音した音源を持つ楽器です。効果音なども音源として持つ機種もあります。現在の音楽制作には欠かせない楽器となりました。

リズムマシンにはリズム音源のほかにリズム演奏用のシーケンサが内蔵されています。演奏はパッドを叩いて行います。最近のリズムマシンはパッドにタッチセンス機能を持ったものが多く、叩く強さでアクセントをつけることができ、いかにも自動演奏という感じの機械ノリでない、リアルなリズム演奏ができるようになりました。

リズムマシンのシーケンサは、まず、パターンという単位で１から数小節の演奏をレコーディングし、ソングモードでパターンをつなぎ合わせて１曲の演奏データを作成するようになっています。なお、パターンが複雑でパッドでの演奏が難しいときは、ステップレコーディングでデータ入力するやり方も用意されています。

Roland R-5　72,000円

16ビットPCM音源を採用したリズムマシンです。音色数は64種類でドラムだけでなく、効果音やベース音も備えています。パッドを叩く強さで音色が変化するので人間的な演奏が可能です。

YAMAHA RX8　51,000円

リアルなドラムサウンドで演奏できる16ビットPCM音源を内蔵したコンパクトなリズムマシンです。音色は43種類で、シーケンス部は100パターン、20ソング記憶できます。

KAWAI R-50Ⅲ　49,800円

コンパクトなボディですがパーカッションやドラムサウンドを72種類内蔵しています。操作はやさしく、フランジャやディレイなどのデジタルエフェクタも装備しています。

BOSS DR-550　32,000円

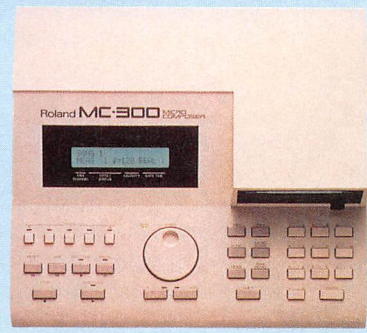
手軽なリズムマシンとして定評のあったドクターリズムシリーズの新製品です。48種のエディット可能なPCM音源を持ち、ステレオ出力やMIDIIN端子も装備しています。パターンは64種までプログラム可能で内蔵パターンも64種あります。

KORG PSS60　102,000円

バッキングをまかせられる楽器です。３つのパート(コード伴奏、ベース、リズム)で構成された70のバッキングパターンやフィルインなどで曲を構成できます。シンセサイザに近いリズムマシンです。

以前は自動演奏装置と認識されていましたが、現在はもっと広くＭＩＤＩ情報のレコーダと考えたほうがいいでしょう。この装置も現在の音楽制作に欠かせない機器です。

シーケンサのレコーディングにはリアルタイムレコーディングとステップレコーディングがあり、リアルタイムはキーボードで演奏した、そのままを記録し、ステップレコーディングは音符のデータ１つずつをキーボードなどで入力します。また、現在のシーケンサはほとんどマルチトラック仕様ですので、シーケンサ１台あれば、かなり複雑な多重演奏も可能です。

Roland MC-300　98,000円

４トラック仕様のシーケンサです。最大25000音のデータを記憶できます。ＭＴＲ感覚で使用することができ、オーバーダビングなどの録音もできます。また、同社から別売のスーパーMRCソフトを使用すれば、さらに機能がグレードアップします。

YAMAHA QX5FD　89,800円

3.5インチのフロッピーディスクドライブを内蔵したシーケンサです。レコーディングトラックは8で、ほかにマクロトラック(リズムマシンのパターンに近い単位)も装備している。ほかにも、さまざまな編集機能を装備しています。

KAWAI Q-80　69,800円

32トラック+100モチーフ(リズムマシンのパターンに似た単位)を持ったシーケンサです。多くの編集機能やディスクドライブなども装備しています。

YAMAHA WX11　42,000円

CASIO DH-500　45,000円

管楽器タイプのMIDIコントローラです。吹く息の強さに対応してシンセサイザの音量や音色を変化させることができます。同社WT11が音源に最適です。

サックスをディフォルめしたようなユニークなスタイルのデジタルホーンの高級機です。6音色とデジタルリバーブを装備しています。

コントローラ

MIDI機器はシンセサイザなどのキーボードによるコントロールが一般的でした。これだけでは絵的にもおもしろくないし、キーボーディスト以外にもMIDIを活用したいという願望もあります。そこでキーボード以外のMIDIコントローラが開発されました。

コントローラには管楽器型のウインドコントローラ、ギター型のコントローラ(音源内蔵型のギターシンセサイザと呼べるものもあります)、スティックなどで叩くパーカッションコントローラがあります。

MIDIコントローラは音源モジュールなどと組み合わせ、演奏効果を上げることができます。感度の高いセンサを搭載した機種も多く、表情豊かな演奏ができます。また、デザインも斬新なので、ステージに花を添える役目もこなします。

CASIO PG-300　115,000円

音源内蔵のギターシンセサイザです。64種の音色を持っており、ギター音とミックスして効果の高い音色が多くあります。MIDIコンバータも装備しているので、外部のシンセサイザなどでギターならではの演奏を楽しむこともできます。

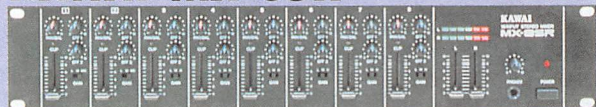
その他の機器

ミキサ

ミキサはいくつかの音声信号を混ぜ合わせる装置で、録音や再生には欠かせません。ミキサも規模によって、コンパクトなものから、レコーディングスタジオにあるような大きなものまでさまざまです。シンセサイザやリズムマシンなどをつなぐには最低でも6チャンネルはほしいところです。また、機種によってはエフェクタ内蔵のものやMIDI対応のものもあります。

BOSS BX-16　73,000円

16イン2アウトと、コンパクトながら、チャンネル数になかなか余裕を持ったミキサです。2系統のエフェクトセンド/リターンなども持っています。

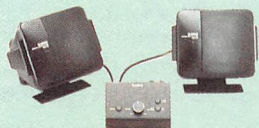
KAWAI MX-8SR　56,000円

このミキサは見かけは8チャンネル入力ですが、ステレオインプットなので、実質16チャンネル入力です。最近増えてきたステレオ出力の楽器を接続するために開発されたものといえます。

モニタ

一般家庭でMIDIを楽しむには、手持ちのステレオやラジカセでモニタすることができますが、余裕があれば専用のモニタシステムを用意したいところです。家庭で鳴らす程度なら、小さなアンプ付きのモニタが場所を取らなくて便利でしょう。また、ステレオモニタするときは左右、特性のそろったセットを使用するようにしましょう。

BOSS MA12AV 14,000円

3系統の入力を持った10Wのアンプ付きモニタスピーカです。トーンコントロールも装備しています。

KAWAI PMS-102 18,000円

最大出力10W+10Wのアンプを持ったステレオモニタシステムです。2系統の入力を備えパワフルな音が出せます。

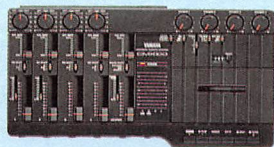
YAMAHA MS101 11,200円

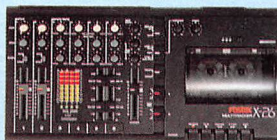
コンパクトな10Wアンプ付きのモニタスピーカです。3入力とトーンコントロールを装備しています。

MTR（マルチトラックレコーダ）

MTRはマルチトラックレコーダの略です。これはテープレコーダの一種ですが録音できるトラックが、一般のステレオレコーダの2トラック以上(通常は4、8、16、24、32、48)のトラックを持ったものです。

MTRは多重録音を行うためのテープレコーダで、これを使えばたった1台しか楽器を持っていなくても、何人分かの演奏を録音できます。手軽なMTRはカセットテープを使うタイプの4トラックのもので、単純に録音しても4つのパートが録音できます。

YAMAHA CMX100 52,000円

4トラックのカセットMTRです。コンパクトながら同時録音やオーバーダビングなどが行え、テープスピードも標準、倍速を装備しています。

FOSTEX（フォステクス） X-26 49,800円

コンパクトなボディですが6つの入力チャンネルを持つミキサの付いた4トラックのMTRです。入力チャンネルを組み合わせて録音できます。

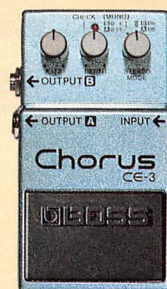
エフェクタ

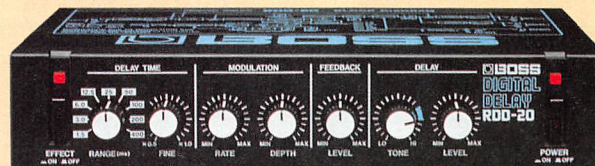
電子楽器の音はアコースティック楽器のように共鳴する箱を持っていません。またホールなどで演奏するわけではないので、音の響きがたいへんドライになります。

そこでエフェクタが必要になります。エフェクタには電子的に残響を作り出すデジタルリバーブやエコー効果を作り出すデジタルディレイなどがあります。またギターなどの音作りに使われるフェイズシフタやフランジャ、コーラス、ディストーションも重要なエフェクタです。シンセサイザなどのサウンドにエフェクタをかけると、そのイメージは大きく変わります。とくにリバーブは欠かせません。最近はこういった多くのエフェクタをひとつにまとめたマルチエフェクタが一般的です。

BOSS RV-2 24,800円

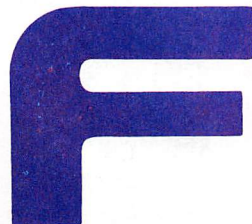
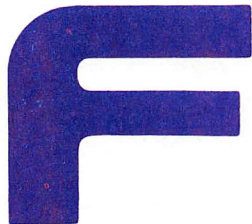
デジタルリバーブをたいへんコンパクトなボディにまとめたものです。ルームやホールなど多くの効果が得られます。

BOSS CE-3 14,000円

ステレオコーラスエフェクトを作り出します。コーラスでは音が複数鳴っているように聞こえる効果が得られます。

BOSS RDD-20 24,800円

デジタルディレイはエコー効果だけでなくモジュレーション機能を使ってコーラス効果やフランジャ効果などを作り出すことができます。RDD-20はマイクロラックシリーズのひとつで小型ながら高性能なデジタルディレイです。

YAMAHA FX500 49,800円

ギター対応のマルチデジタルエフェクタです。ギター対応のためエフェクトを直列使用(たとえばディストーション⇨モジュレーション⇨リバーブなど)でき、レコーディング対応のエフェクタでは得られないサウンドも作り出せます。

情報 おもちゃ箱

MSXが400万台を突破してMマガとMファンでMSX大賞を募集する。ふるって応募を。というわけで3周年のプレゼント企画は来月号に延期。しばし待て。

特報 MSX400万台突破記念コンテスト

ふだん夏休みを利用してMファンではプログラムコンテストをやっているけど、今回のこの企画はMSXの400万台突破を記念してMSXマガジンとMSX・FANが協力して行う特別共同企画なのだ。

MSX大賞は大きくわけて、プログラム部門と論文部門がある。そのどちらでも、また両方応募してかまわない。大賞は下に紹介しているように豪華なもの。おとうさんやおかあさん、学校の先生の応募も大歓迎だ。ふだんファンダムでは長いプログラムはあまり載らないけど、そういうのを出してもらってもいいし、CG(コンピュータグラフィックス)も対象となる。

プログラムコンテスト

ゲーム部門

楽しくて、あっとみんなを驚かせるような自作のゲームプログラムを送ってほしい。友だちと共同で作ってもかまわないし、とにかくオリジナルならなんでも歓迎だ。長さも自由。短くてもピリリとアイデアの光るものがあればいい。市販のゲームを意識しすぎて、似たものになってしまっては入賞はちょっとむずかしいけどね。

とにかくしめ切りまで3か月ちかくあるので、新学期が始まってから有志をつのって始めるのも遅くない。クラブで制作したものでもOKだ。

オールBASICからオールマシン語まで今回は受けつけている。

詳しい応募方法はいちばん下に書いておいたので(ファンダムと同様だけど)、よく読んで応募してね。

CG部門

MファンにはCG(コンピュータグラフィックス)を募集するコーナーがなくて、作品の発表の場がなかった人、お待たせ! MSXの機能を最大限に使った美しく、楽しく、愉快で、おもしろい、オリジナル作品を送ってほしい。1枚ものでもアニメーションしているのでもOK。よろしく!

音楽部門

MSXで自由に音楽を表現してほしい。オリジナルから歌謡曲、ロック、クラシック、民謡、GM、なんでもかまわない。ただし、GMのドラクエやイースなどは応募が殺到するので、自信作でないときびしそう。PSG、FM音源、音源はなんでも可。

MSX大賞(各1名)

●MSX2+とRGBモニター

プログラムコンテストのなかの3部門で最も優秀な作品対して、部門ごと各1名にMSX2+とRGBモニターをセットで進呈。

審査はMマガとMファンで合同でおこなう。だから、両誌あわせて各1名ずつの合計3名が対象だ。優秀な作品がたくさん集まれば、市販も考えたいし、力作をお寄せいただきたい。MSXはそこらのゲーム機とは違うんだぞ、というところを見せていただきたい。

Mマガ賞&Mファン賞(各2名)

●日本語MSX-DOS2
●MSX HD Interface
●MSX-SERIAL232

おしくも大賞をのがした作品にMマガとMファンからMSXマガジン賞、MSX・FAN賞が贈られる。各部門

論文コンテスト

小中高生部門①
テーマ:こんなMSXがほしい

自分のMSXにこんなヤツになってほしい、と思う姿を論文にまとめてほしい。CPUが何で、スプライトが何枚で、ということより、こんなことができるMSXになったらもっとおもしろい、ということを考えてほしい。

小中高生部門②
テーマ:将来のパソコン

MSXだけじゃなくて、世の中にはパソコンはいっぱいある。そのパソコンは、将来どんなふうに生活のなかに入っていくだろうか。電話やテレビみたいになるのか。そんなパソコンの未来を想像してみたい。

一般部門
テーマ:ホームコンピュータ

ふだん編集部に送られてくるハガキを読んでいても、秋に毎年やっている文化祭のMSXの貸し出しの行事の企画書を読んでいても、つねに感じるのは、MSXを使っている人はほんとうにいろんな人がいるということ。おとうさんをはじめ、おかあさん、おじいさん、若い主婦の人、先生……。MSXってそんな人にどんな機械にみえているのだろう。そして、コンピュータと教育、仕事や家庭はどう結びついていくだろうか。いろんなテーマが考えられると思う。ぜひ、現場の意見などもそえて、まとめていただきたい。みなさんの意見待っています。

MSX大賞(各1名)

●CDラジカセ(小中高生部門①、②)
●8ミリビデオカメラ(一般部門)

論文部門は、MSXを軸にパソコンやコンピュータのことをまじめに考えてみたい。プログラム部門はBASICがわからないと応募できないけど、こちらは誰でもOK。友だちや学校の先生などにも教えてあげてほしい。賞品も、ちょっと魅力的でしょ/

Mマガ賞&Mファン賞(各2名)

●ヘッドホンステレオ

各部門とも大賞にもう1歩という作品に、MマガとMファンからMSXマガジン賞とMSX・FAN賞を用意している。各部門2名ずつで合計6名。

応募方法

応募は各部門とも以下の規定にしたがってください。

●プログラム部門
①盗作、二重投稿厳禁
②テープかディスクで投稿のこと
③詳しい解説の手紙をつける
(1)住所・氏名・年令(学年)・電話番号・郵便番号(2)プログラムの遊び方、使い方(3)パズル、RPG、AVGなどは、その解答、マップなど(4)プログラムを作るときに参考にした雑誌や単行本のプログラムや記事、メロディー、キャラクタ(出版社名や年・月号、ページも明記)

●論文部門
①盗作、二重投稿厳禁
②400字づめ原稿用紙4枚以内
③原稿用紙の欄外にも住所と名前の明記をお願いします

●送り先
封筒の表に応募部門を赤い色で明記し、裏には住所・氏名を書いて、
〒105 東京都港区新橋4-10-7徳間書店インターメディア
MSX・FAN編集部「MSX大賞」係まで郵送し

●解答を募集する/①ザリガニのオス・メスの見分け方を教えてください。できればテレカをください。(埼玉・福田重工)②最近、ぼくの家に黒猫が入ってきてなにかを食べていくのですが、どうしたらやめてくれるでしょうか。(新潟・斎藤高未)➲見て見ぬふりをすればできるのだがよほど思いつめているのだろう。だれか知っている人がいたらお便りください。ところで『母性本能』という歌をだれが歌っていたか知りませんか。(バ)

SX大賞

また、この期間中に送られてきたファンダムやFM音楽館の応募も審査の対象となる。応募はMマガへでもMファンへでもかまわない。MSX大賞は両誌に応募のあった全部のなかから審査するというわけだ。しめ切りは1990年5月31日(当日消印有効)。詳しい内容は以下を読んで、どしどし応募を。

MSX大賞

➲パナソニックのA1-WSX

➲ソニーのF1XV

➲サンヨーのWAVY 70FD

各2名、合計6名だ。

日頃MSXをいじっていて、使ってみたいけどなかなか手の出ないツール類を選んでみた。この際、MSXの有能ぶりをとくと味わってもらえたらと思う。MSXは何でもできるって。

MSX大賞

➲ソニーのハンディカムTR-55,中段はサンヨーのダブルCDラジカセWCD 950,下段はパナソニックのCDラジカセ RX-DT 9

サンヨー、ソニー、パナソニックの人気商品が予定されている。これは何台あってもいいな、なんてはしたないぞ。なお、優秀な作品はMマガ、Mファンとも掲載。お楽しみに。

てください。なお、応募作品は返却できません。また、応募作品の版権は徳間書店に帰属するものとします。

●しめ切り
1990年5月31日(当日消印有効)

●発表
1990年8月8日発売のMSXマガジン、MSX・FAN誌上

SHOW MSXフェスティバル'90 夢をのせて400万台

お待たせ／ 春のイベントの予定が決定した。今回も北は北海道札幌市から南は九州福岡市まで、全国7か所で行われる。ぜひ、参加を。

さて、内容のほうは、恒例の新作・人気ソフトの体験コーナーをはじめ、ソフトハウスの人たちによるステージもある。さらに今回は、ビデオに各ソフトハウスのようすをまとめたものもあわせて上映する。ふだん見たことのないソフトハウスの現場や、開発スタッフの顔ぶれが見られる予定だ。また、下で別にまとめているが、MSX大賞の番外編として音楽部門とCG部門の受けつけと、当日集められた作品の表彰もある。力だめしに参加してみるのもわるくないね。

各会場はざっと以上のような感じだけど、東京はいつもと趣向を変えて行う。会場をイベントスペースからホールに変えて、全員着席のかたちでイベントをやる。さっきのMSX大賞番外編の表彰も高いステージの上。なんだかいまからドキドキするでしょ。そして当日はビッツーのMIDIを使った演奏もあるのだ。そのほか、いままでと違う感じでいろんなことをやろうと考えている。司会は人気声優の古谷徹氏。楽しみだね。もちろん、東京でも新作ソフトの体験コーナーは用意されている。ご心配なく。ただし、会場がホールなので入れる人数に限りがあるので注意(当日は朝10時から会場前でチケットを配付する)。

➲春のイベントのイメージイラスト。ビデオ上映やFAX便、演奏も楽しみ

このほか、どの会場にも遠いところに住んでいる人に耳よりなお知らせ。じつは、「イベント番外編～でんわでポン／」という企画が用意されている。これは何かというと、イベント期間中に電話でクイズを出して、それに答えてもらうというもの。〈〒160 東京都新宿区西新宿1-16-4フジビル2・6F「イベントスタッフ事務局・でんわでポン／」係〉にハガキで応募してほしいとのこと。そのかんじんの電話の番号は〈☎03-348-0031〉。案内は4月8日まで。正解者のなかから抽選で100名にイベントで使用したソフトハウスのビデオとディスクパンフレットが当たる。

また、3月26日の東京会場にFAXを置いて、みんなのお便りをお待ちするという企画もある。FAX番号は〈☎03-289-0920〉。お便りや質問は会場でどんどんソフトハウスの人が答えていく予定だ。このFAX便は当日のみ。返事を送る予定もあるので、送った人はかならず住所、氏名、年令、電話番号、FAX番号の明記も忘れずに。

最後に、各会場では恒例のディスクパンレットの配付を先着順にそれぞれ200名に、また新しいイベントスタッフの受けつけも行うとのこと。

では、また元気な顔で会いましょう。

MSX大賞番外編 MSXサウンズ・グラフィックコンテスト

左の欄で募集しているMマガとMファンの合同企画の「MSX大賞」の番外編を、各イベント会場で行う。ただし、部門は音楽とCG部門のみ。受けつけは当日の会場で行う。ただし、審査時間のつごうで受けつけは午後2時まで。応募作品は1枚のディスクに1作品。希望者には表彰が終了したのち返却されるので、各ディスクにはあらかじめ部門名・作品名・住所・氏名・年令・電話番号を明記のこと。コメントがあればそれもメモしておくといい。

また、ここに応募して表彰された作品も5月31日しめ切りのMSX大賞の対象となるので、もしかしたらまたまた大賞に選ばれる可能性もある。力だめしに参加してみよう。

以上のような作品のうけつけは、東京にかぎらずどの会場でも行なう。審査は当日会場に来ている各ソフトハウスの人や、松下の人などスタッフ全員。こんな機会もなかなかないので、自信のある人もない人もぜひ参加しよう／

3/26 東京会場・ヤクルトホール

ヤクルトホール
北
昭和通り
銀座通り
外堀通り
第一京浜
汐留
ヤクルト本社
しんばし A-4出口
出口 2 しんばし
JR 新橋駅

会場へは、JR山の手線／京浜東北線／横須賀線／東海道線、都営地下鉄浅草線、営団地下鉄のそれぞれの新橋駅で下車してください。

	地域	開催会場	開催日	開催時間	電話番号
会場・日程	札幌	そうご電器 YES SAPPORO (5Fイベントホール)	3月21日(水)	10:30～17:00	011-214-2850
	東京	ヤクルトホール (地図参照)	3月26日(月)	11:30～17:00	03-5388-6096
	名古屋	テクノ名古屋 特設会場 (大同生命ビル6F)	3月29日(木)	10:00～17:00	052-581-1241
	福岡	ベスト電器 福岡本店 (8Fマルコポーロ)	4月1日(日)	10:00～17:00	092-781-7131
	神戸	せいでん 三宮本店 南館カーサ (8Fラビングホール)	4月2日(月)	10:00～17:00	078-391-8171
	広島	ダイイチ パソコンCITY (4Fイベントホール)	4月4日(水)	10:00～17:00	082-248-4343
	大阪	ABC エキスタ (大阪駅ターミナルビル15F)	4月8日(日)	10:00～17:00	03-5388-6096

※イベントの内容などの問い合わせは、イベントスタッフ事務局☎03-5388-6096まで。

子ども相談室

福島県郡山市の影山卓次くん・14歳のアンケートハガキの表側からのご相談です。●編集部でゲームの画面の撮影をするとき使うテレビの型を教えてください。「群雄伝」や「三國志」がきちんと一画面におさまっているのが、うらやましいかぎりです。⇩秘密兵器がバレてしまいましたか。じつは編集部では特別の機械を使って撮影しています。もちろん特別注文なので、世の中には売っていません。ただし、パナソニックやソニー、サンヨーのRGBモニターは、カンペキとはいいませんがふつうのテレビよりかなり見やすいので購入をおすすめします。

アンケートハガキより

●小野、片岡、中辻、肘井の続き／「これはちがうぞ」。橋の上でたたずんでいた関口はそう叫んだ。そう、じつは愛川は……虚しさだけがあたりの空気に広がった(愛知・高橋一寛)／愛川の表情が絶望へと変わろうとした瞬間「あなたはカータンじゃないわ／」。宮土理の声だった。手を引かれ川をのぞきこむとカータンの愛川はいなかった。同時に宮土理は絶叫した。宮土理の顔がカータンになっていたのだ。(北海道・ロバの中身)➲まだ続く。

MUSIC GMはもう止まらない。今月もドーンと10本一挙紹介なのだ! 最新GM情報

※このGMのコーナーのみ税込価格です。

3/21 悪魔城ドラキュラ ～ファミコン・ベスト～

コナミの有名アクション・ゲーム「ドラキュラ」シリーズの待望のアルバム化。今回はファミコン版の「悪魔城ドラキュラ」「呪いの封印」「悪魔城伝説」の3タイトルをオリジナルで完全収録。また、日本では聴くことのできないアメリカ・バージョンも追加収録。さらに、コナミ・サウンドチーム矩形波倶楽部のアレンジバージョンとして、「悪魔城伝説」のなかから「遙かなる凱旋」を収録。

※CD2800円、テープ2500円。

(キング)

1/21 秘録 首斬り館

時代劇の世界を、そのままパソコンの世界に仕立てたＢＩＴ²のゲームが、ついにGM界に登場。ゲームは昨年中頃発売になった「秘録　首斬り館」。全曲打ちこみがメインのアレンジバージョンとなっている。編曲、演奏を担当しているのは「S・TRAD」というコンピュータ・ミュージックを生業とする覆面バンド。サンプリングとシンセサイジングに時折からめる尺八で、和楽ふうの音をうまく表現している。

※CD2600円、テープ2300円。

(日本コロムビア)

2/25 ルーンワース全曲集

１月12日に発売になった人気の高いT&Eソフトの新作RPG「ルーンワース」のアルバムがリリースされた。音源にはサウンドボードIIを使用し、全35曲・約70分。GMアルバムの特長としてBGMのタイトルがわかるというのがあるが、それにしてもこのゲームの場合かなりオチャラケている。「KANA-P」「URE-P」「神々のガミガミ」……これらのタイトルを見てどの曲だと見当のついた人は相当スゴイと思う。いろんな意味で……。

※CDのみ2472円。(ポリスター)

3/13 交響組曲 ドラゴンクエストIV ～導びかれし者たち～

このソフトのためにひったくりから放火まで起きたという、今最も話題のゲーム「ドラゴンクエストIV」が早くもGMに登場。それもオーケストラとオリジナルの2バージョンの2枚組だ。オーケストラのほうは、あのNHK交響楽団による演奏で、作曲者であるすぎやまこういち氏自ら、編曲・指揮を担当している。耳慣れたメインテーマを「序曲」として配し、演奏するN響の洗練されたテクニックが光る。ただメロディ自体は、IIIのときのように「一度聴いて耳に残る」といった力が弱いように思われた。

※CD、テープ、LP3500円(それぞれ2枚組)。

(アポロン)

3/21 YsIII J.D.K. SPECIAL

あの日本ファルコムの超人気RPG「WANDERERS FROM Ys」がX68000に移植される。

今回はその全曲をX68000版へアレンジ(X68000にしてみればオリジナルだけど……)。さらに、新曲6曲と日本ファルコム・サウンドチームJ.D.K.による初のバンド・アレンジ・バージョンを4曲収録。コナミの矩形波倶楽部に続きキングの二枚看板となるのか、その実力のほどが注目されるところである。

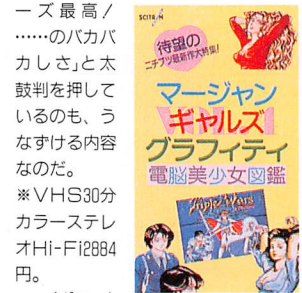
※CD2800円、テープ2500円。

(キング)

3/21 マージャンギャルズグラフィティVOL.4 ～電脳美少女図鑑～

このシリーズも回を重ねること、今回で４作目。麻雀ゲームってこんなにあったんだね。今回はニチブツの最新マージャンギャル特集。なかでも注目は、世界初のファンタジーRPG風まーじゃんゲーム「トリプルウォーズ」。ふつうRPGでは戦闘シーンになると武器その他が出てくるが、このゲームではナント雀卓が出てくる。そのほかのゲームは、ぎりぎりの内容でせまる「ギャルの告白」「ギャルの開花」、そしてニチブツのお家芸であるサスペンス・タッチの「麻雀Gメン'89」など。計5タイトルを一挙収録。担当者が「シリーズ最高／……のバカバカしさ」と太鼓判を押しているのも、うなずける内容なのだ。

※VHS30分カラーステレオHi-Fi2884円。

(ポニー)

3/21 桃太郎伝説①

毎週月曜日(午後6時30分～7時)テレビ東京系列9局で放映されている連続アニメ「桃太郎伝説」が、１巻につき2話ずつセットのシリーズ・ビデオとして発売される。桃伝はファミコン版で人気を博したRPG。アニメは、ゲームの基本設定をそのままに独自のストーリーを展開させている。アニメ桃伝では、桃太郎・犬(ポチ)・猿(紋太)・雉(キーコ)はもちろんのこと、関西弁の金太郎、お人好しの浦島太郎、紀子さまタイプのかぐや姫など、昔話のスターたちがさまざまなドラマをおりなしている。だけど、これは「ずっと未来の昔話」。桃太郎は変化テクターなるものをつけ、鬼たちとの戦いをはてしなく繰り広げていくのだった……。

※VHS44分カラーモノラルHi-Fi4800円。(キング)

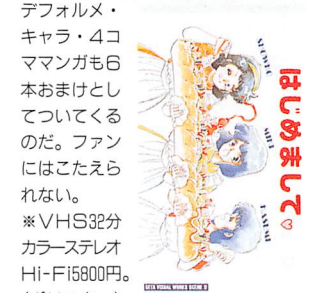
3/25 ミキ・カスミ・ショーコのはじめまして♥ ～SR麻雀スペシャル～

前フリが長かったぶん読者のみなさんも待ったと思うが、ついに超人気脱ぎ麻雀「スーパーリアル麻雀」のビデオ「はじめまして♡」が発売になる。本編では、ミキ(声：荘　真由美)・カスミ(柴田由美子)・ショーコ(山本百合子)、3人の素顔を約10分ずつ追っている。資料には「もちろん♡シーンもあり／」とあるのだが……ボク子供だからわかんないやあ。でも、妙にエッチだなあ……。そして映像付録として、本誌2月号にも掲載したデフォルメ・キャラによる「デフォルメ・ギャグ・ドラマ」が3分間入っている。さらに、好評のデフォルメ・キャラ・4コマママンガも6本おまけとしてついてくるのだ。ファンにはこたえられない。

※VHS32分カラーステレオHi-Fi5800円。(ポリスター)

メロン子ども相談室

大阪府豊中市の杉本崇行くん・17歳のアンケートハガキの表面からのご相談です。●ふつうのCDプレイヤーをパソコンにつなぐとCD-ROMは使えますか。もし使えるならそのためのプラグなど売られていますか。⇩ご相談の主旨はたぶん、ふつうのCDとCD-ROMは同じかどうかだと思うのですが、はっきりいって同じです。ふつうのCDプレイヤーに、CD-ROMをかけるとデータの音(ブイ～ン)が聞こえます。

ということはテープと同じなのですが、CDにデータを書き込む(記憶させる)ための機能のついた機械はいまのところ出ていません。CD-ROMを自分で自由に使うにはあと何年か必要でしょう。

●小野、片岡、中辻、肘井、高橋、ロバの続き／すると電灯の光の輪のなかに１人の青年が立っていた。鳥打ち帽にコート姿の名探偵・明智小四朗がこちらを見ながらだまってつったっていたのだ。(新潟・品田克仁)／3枚のハガキをてきとうにつなげたら続いたぞ。次回は明智が大知茂で、イタコなども登場させて死んでしまった有名人の登場を望む。まだ生きてはいるがジミー原田、北尾なども出していただきたい。(バ)

3/21 GAME MUSIC BEST OF THE YEAR 1989

新声社の月刊『ゲーメスト』の誌上投票「年間ゲーメスト大賞・音楽部門ベスト10」に選ばれた10タイトルのゲームをソフトハウスの隔てなく一堂に会した歴史的な1枚。全曲オリジナルで、1ゲームにつき約7分間ハイライト・シーンを収録。収録GMは、カプコン(ストライダー飛竜／大魔界村)、セガ(ターボ・アウトラン／テトリスミックス)、タイトー(ダライアスII／ナイトストライカー)、ナムコ(スプラッター・ハウス／メタル・ホーク／ワルキューレの伝説)【五十音順。このへんに緊張感が……】。

※CD、テープ2500円。特典はゲームパンフレット集など3点。　(ポニー)

3/21 GAME BOY MUSIC ～G.S.M. NINTENDO2～

ファミリーコンピュータに続く、任天堂の大ヒット商品「GAME BOY」のゲームをセレクトしたアルバムだ。収録ゲームは『スーパーマリオランド』『テトリス』など4タイトル。すべてアレンジバージョンとなっている。アレンジャーには先頃アイレムの『R-TYPE II』を手がけた高西圭氏を抜擢。R&B風のパートの少ないものから、交響曲風のパートの多いものまでうまく楽器音を使い分け、そのメロディに時折オリジナル音が絡むという新手法のもとに、どことなく愛嬌のあるアレンジに仕上がっている。

※CD、テープ2500円。予約特典は特製GB(ゲームボーイ)専用ウエストポーチ。(ポニー)

※**キング新譜情報**＝〈発売中〉……●グラディウス・シリーズ全曲楽譜集 I ⇒グラディウスIIIのサントラ23曲をすべて掲載。2000円。／〈3月21日〉……●グラディウス・シリーズ全曲楽譜集II⇒アーケード版3作品とMSX版3作品を掲載。2000円。●悪魔城ドラキュラ・シリーズ全曲楽譜集⇒同時発売のアルバム(前ページ参照)に収録の3タイトルに、アーケード版『悪魔城ドラキュラ』、GAME　BOY版『ドラキュラ伝説』をくわえた、全5作品72曲を掲載。1500円。――楽譜集はすべてCDケース大。／〈4月5日〉……●スペースマンボウ⇒コナミのMSX版シューティングのミニアルバム化。MSX8台を使ったNEWデータ・アレンジ2曲を含む、オリジナル・サントラ版。1500円。●コナミ・ファミコン・ミュージック　メモリアルベストVol.2⇒『ツインビー3』『ファルシオン』などのオリジナルを完全収録したミニアルバム。1500円。

※**アポロン新譜情報**＝〈3月7日〉……(仮)シュヴァルツシルト I & II⇒MSXにも移植された、SFシミュレーションのアルバム化。CD、テープ2600円。●(仮)ウィザードリィIII＝羽田健太郎氏の手がけるアレンジをメインとしたアルバム。CD、テープ2600円。

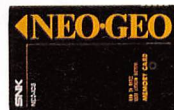
※**ポニーキャニオン新譜情報**＝〈4月21日〉……●S.C.I.(タイトー)⇒犯罪者の車を追跡し体当たりなどをして車を止め、犯人を逮捕するというアーケードのオリジナル・サントラ。●エア・バスター(カネコ)⇒人気横スクロール・アーケード・シューティングのオリジナル・サントラ。――前記、2タイトルはG.S.M.1500シリーズ(1500円)。さらに1タイトル、人気ゲームのアルバムが追加同時発売されるかもしれない。／〈4月4日〉……●ダライアスII(LD)⇒2月に発売されたビデオのLD焼き直し版。ハイライトを45分収録。5974円。／〈4月28日〉マージャンギャルズクラフィティVol.3&4(LD)⇒ビデオ版、3の「ホームデータ作品特集」と4の「ニチブツ作品特集」を一挙収録。収録時間60分。4944円。

※**日本コロムビア新譜情報**＝〈発売中〉……●組曲『遊遊記』⇒任天堂のファミコンAVG(アドベンチャーゲーム)のフルアレンジ・アルバム。オリジナルもメドレー収録。CD2600円、テープ2300円。／〈4月1日〉……●GM(ゲームミュージック)　武田信玄⇒HOT・B(ホット・ビー)のファミコンの歴史物ウォーシミュレーションのアレンジ・アルバム。CD2600円、テープ2300円。

新製品 NEO・GEO ネオ・ジオシステム

ゲームセンターが夜中の営業をやめてからずいぶんたつけど、やっぱりやり始めたら終わるまでやりたいのがほんとうの気持ち。そこで、考えだされたのが、ゲームセンターでやったゲームの途中までをカードにセーブして、つづきは家でやろうというシステム。そのためにはゲームセンターで持ち運びのできるゲーム機(写真のとおり見た目はふつうのゲーム機)とソフトを借りるだけでいい。家でゲームセンターと同じゲームのつづきができるわけだ。もちろん、つづきといわず、新しいのを借りていって家でプレイすることも可能だ。こんな便利なことを考えたのはSNKというゲームセンターではおなじみの会社。貸し出しの値段やゲームセンター以外のレンタル屋さんとかの詳しいことはまだ未定だそうだが、ソフトの予定もたくさんあるので新しいゲーム機(?)として期待したい。

⬅たとえば『マジシャンロード』をプレイして

➡途中を自分のメモリーカードにセーブしてしまえば

⬅ゲーム機を借りて家でつづきが楽しめるわけ

SHOW イベント情報2本

●**光栄特別試写会**

今月のカミングスーンを読んでもらうとわかるけど、ついに『三國志II』の移植が決定した。それと合わせるかのように東宝東和配給の『三國志』の映画が公開になる。光栄ではファンのみなさんを、特別試写会に2万名招待し、さらに中国への旅20名、PC98DoやFM-TOWNS、WSXを各8名、ほかソフトなどがプレゼントされる。応募はハガキに住所・氏名・年令・職業・希望会場・昼／夜の希望を書いて〈〒223 横浜市港北区日吉本町　日吉郵便局留　㈱光栄「光栄特別試写会」MF係〉まで郵送のこと。しめ切りは4月4日(当日消印有効)。会場と日程は〈東京4月14日夜・15日夜／横浜5月5日昼夜／大阪4月22日夜・29日昼夜／名古屋4月21日昼夜／福岡4月28日昼夜／札幌4月30日昼夜／広島5月3日昼夜／仙台5月4日昼〉。

●**ファルコム・フェスティバル　90**

『イースII』に登場して異常なまでの人気を得たリリアちゃんのミス・リリアの最終審査を中心に、GMバンドJ.D.K.のライブ、『イース』のアニメ上映、はたまたゲーム大会などもりだくさんのイベントが3月26日(月)の午後4時～6時に開催される。場所は東京新宿の新宿ルミネホールACT(JR新宿駅南口、ルミネ2の7F)。問い合わせはキングレコード・ファルコム・フェスティバル係☎03-945-2122。

プレゼント さあ応募しなさい～3周年編～

今月はMファンが創刊して3周年にあたる。思えば、長いようで短い感じだ。いつもいまごろになると、ほんとうに本が出るのだろうかと不安な気持ちで徹夜をしたのを思い出す。と、過去を振り返りつつも、読者のみなさんの支えにほんとうに感謝している。Mファンも、これからいよいよ4年目に突入する。そういう意味で恒例の読者プレゼントを計画していたのだが、諸般の事情(400万台突破記念とかいろいろ)で、ほんとうにほんとうに申しわけないけど、今月は見送ることになった。ただ、中止するわけではないので、応募券だけは今月からつけておいた。来月号でも、さ来月号でも使えるので大事にとっておいてほしい。

そういうわけで、ごめんなさい／

プレゼント係より

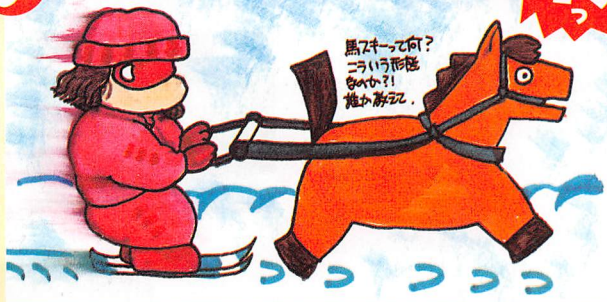
2月号までの「さあ応募しなさい」「アンケートプレゼント」のうち、まだ発売されていないソフト『妖魔降臨』『ディスクNG』『ロードス島戦記』『電脳学園シナリオI』をのぞく、すべての発送を終了しました。ご不明な点がありましたら、住所・氏名・電話番号を明記のうえ何月号発表の何の件かを書きそえて、ハガキでプレゼント係までご連絡ください。上記のソフトも発売になりしだい発送しますので、もう少しお待ちください。

創刊3周年記念読者プレゼント　応募券　この応募券は4月号～6月号共通で使えます。

創刊3周年記念読者プレゼント　応募券　この応募券は4月号～6月号共通で使えます。

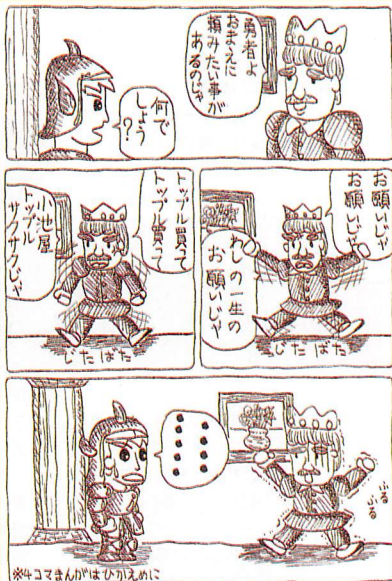
アンケートハガキより

●それが怖いのに／びっくりしたなーもォ／　えっ？　だれがって？　私はなにをかくそう1月号に載ったOL野辺です。だって夢にも思っていなかったんですもん。でもどうして〝まひゅ〟が怖いの？(埼玉・野辺友子)➡だれもきいてないぞ。この1人会話文と、まひゅ・うるうる・ルンルン・どわい好き・うひょひょ・～なのです、ということばがきらいなだけだ。女性ライターにはこのテが多い。たんなる八つ当たりだ。申しわけない。(バ)

おはなしこんにちわ

➲宮城・WORKS⇨「お姫さまが皿割れた」という4コマがそういえばむかし寄せられたが、その続編か？　勇者といえど一介の使用人。どんな仕事もいやとはいえないなんて。ああ、ひと事とは思えない

とつぜん怒るが、やけにぶ厚く字に力のない手紙にはかならず住所も名前もない。そのクセ内容といえば、意味も把握もしていないことばをならべたてて「なめるなよ」だのなんだの。基本的な常識もわきまえずになんでも人のせいにするのはやめなさい。ちあきなおみの『夜急ぐ人』というおそろしいEPを送るぞ。

●友人のKくんがアニメファンだった。アニメージュも読んでるらしい。おたがいむかしのTVにくわしいからなかよくなったのだが、ぼくはいま「友とはなんぞや」と悩んでいる。　　（東京・菅原竜治）

おたくの友に悩むおまえもじつはおたくなのだ。自分でも気づかないそんなおたくを「ネオおたく」と名づけよう。

●友人のKくんが純粋なアニメファンとわかった。それもマイナーなものが好きらしく、水島裕と佐久間レイが結婚したことも聞けてトクしたし、安心した。　　（東京・菅原竜治）

安心するな。それだけで十分なおたくだ。しかし、佐久間レイはもとサンデーズだ。わたしも負けてはいないぞ。

●小4のころの文集を見ていたら、ぼくは「夢」という欄に「トラックの運転手か工事の人になりたい」と書いていた。（岡山・福嶋哲也）

かわいそすぎるおまえにテレカをあげる。他人に見つからないようにパンツのなかに隠しておこう。

●いつぞやは、つわりゲロゲロのときに出ましたが、いまはとなりで1か月になる息子が乳をくれと泣いています。今年もいい年でありますように。　　（香川・泉保一恵）

わたしはここしばらくだれにもやっていないぞ。どんと来いなのに。

●家の山には佐賀マンダリンというみかんがなっています。ほしいですか？　　（佐賀・北川和明）

ほしいぞ。歌舞伎町には、ホテルマンダリンというのがあるが。

●Mファン裏表紙のA1WSXは、内蔵ソフトの切り換えスイッチの向きが逆についている。　（広島・貫目浩二）

ほんとうだ。しかしわたしは悪くない。5月号までに17×4行で松下さんからコメントをもらおう。こんなページ読んではいないだろうが。

●バボさんの好きな、ちゅうかなシリーズが終わり「美少女仮面ポワトリン」がはじまったが、花村優子なんて知らないなあ。　　（神奈川・高橋茂）

あのシリーズは捨てた。わたしはいま「アンパンマン」だ。あんな気味の悪い、おなかのすいている子に自分の体の一部をやったりする怖いアニメが、なんでおフロセットにまでなるんだ。ところで来月は新ネームで登場の予定。

➲大阪・SUN⇨大胆にも第1話と書いてくるところが気に入った。タコくん、青い鳥は今自分がいるところにしかいないんだよといいつつニューフェイズに進んでいくわれわれはいったいなんなんだ

★イラスト・評＝野見山つつじ

暮らしの適当手帖

4月のテーマ：まぬけアラカルト

先月のダジャレで切れてしまったワケではないが、なんとなくまぬけなものに触れさせてほしい。

①ＪＴ　某企業の広告には企業名ではなくＪＴと出る。が、これはこの企業の「コミュニケーションネーム」だそうだ。日本たばこ産業株式会社というのはせこい。社名変更したければすればいいのだ。あの変な街頭宣伝も、マズいドリンク類も、不鮮明な企業ＣＭもイヤだ。あらを探そうにもなにをやっているのかがわからなすぎて困る。そのうち何気に日本中が「ＪＴ」というようになったらほんとうにイヤだ。あーせこい。社名入りの塩も売っているクセに。

②Ｅ電　こっちはわざわざ小林亜星まで審査員にして選んだのに、けっきょくはなんだかわけがわからなくなってしまった。

③麻原彰晃　本名・松本智津夫。中江滋樹ではない。「おはようナイスデイ」一家総出演で、夫婦のなれそめまで話すカリスマ性のなさ。特別なＤＮＡがあるとか百万円で血を飲めるとか、あのまぬけな彰晃ソングとか（テクノバージョンもある）話はいろいろあるが、坂本弁護士一家の「この家族を探してください」の看板まえで選挙活動をしていたのには、ことばでは片づけられないようなイヤなものを見た気がした。

④土井たか子　べつにこの人がどーのというのではなく、社会党でやっている「ガンバレおたかさんカンパ」の振込口座名が〈がんばれおたかさん・日本社会党〉だというのがまぬけだなというだけの話。ほんとうは「マドンナ」の話はいろいろあるのだが、女が仕事をする以上は仕事ができなければいけないとわたしは思う。仕事ができもしないのに、男女平等を騒ぎたてたりする女がいるから、だれかの発言のように「しょせん女には――」という下世話な話に発展するのだ。賢さのちがいというのはそのへんで計られるのではないかと思う。

⑤勝新太郎　ヅラをつけて謝る妻の姿をを何度も見たが、人殺しをしたわけじゃないんだから、そんなに騒がなくてもいいのに。芸能人があのテのことで世間に反省しろなんていわれる筋合いはない。しかし、パンツのなかというのはまぬけだった。一説にはひもで結びつけていたといわれるが、想像するとほんとうにまがぬけていてよい。

⑥週刊誌の見出し　以前に取りあげたのでべつにいまさらいいのだが、たまたま通りかかった本屋で〈佐川一政〝私は三回ボッキした〟〉〈小柳ルミ子は「あげまん」〉というのがおかしかったので。佐川くんは、パリ人肉殺人事件をモデルにした映画を観て3回そうなったという話で、彼がまぬけなのではなく、それをわざわざ取材に行った週刊ポストがおかしかったのだが、「あげまん」というのは古語で「福を呼ぶ女」という意味らしい。何事かと思ってしまうではないか。

ほかにも、ストーンズのチケットを借金までして300枚買いこんだダフ屋のような業界人や、フランス有名芸術家によるアサヒビール新社屋の「炎のオブジェ」が子どもたちのあいだでただの「金色のうんこ」といわれていること、十万円金貨、海部首相のあくまでも水玉、プロレスラー北尾の「お笑い」デビューなど、次から次へとまぬけの波はやってくる。

好きなことを書かせてもらったが、とつぜん背後から襲ってきて「殺意はなかった」とかいうのはやめてください。

アンケートハガキより

●この苦しみ／ぼくの名字は千葉といいます。プレゼントの当選者の欄を見て、「千葉」という字を見つけドキッとするとかならずそのあとに「県」とついています。おまえらにこの苦しみがわかるか！➲という主旨のお便りをいただいたのにハガキをなくしてしまった。許せ、千葉。しかし、「鈴木」とか「佐藤」とか「斎藤」とかいった、犬のクソのようにオールマイティな名字のやつよりはマシだと思うが。（バ）

MSXのシミュレーションゲームは、まかせなさい！

FAN STRATEGY

ファンストラテジー

信長の野望・戦国群雄伝の「10日作戦」。石川県・石黒嘉貴クンからの情報を、シナリオ1・レベル5で試した結果をもとに物語調に紹介！

情報募集

MSXのシミュレーションゲームの情報を募集しています。実戦で起こったこと、思ったことなどを、詳しく、自由に表現してください。あて先は、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「FAN STRATEGY」係です。採用者には、①当社規定の原稿料、②ゲーム1本、③Mファン特製テレカ、④掲載された栄誉のうちどれか1つをさしあげています。

■献策

1560年3月、織田信長の居城・清洲では軍議が開かれていた。

「殿、読者方から新戦法の建議がござる。」

「うむ。」

秀吉が合図をすると、読者方、石黒嘉貴が入ってきた。嘉貴は信長に深々と一礼すると、みずからの考案した戦法について説明しはじめた。

「間者どもの報告によりますと、敵方には10日未満の兵糧で攻めこまれるとみずから深刻な兵糧不足に陥っている場合以外は決して動こうとしないという妙な癖があるとのことでござります。あの無敵を誇る武田騎馬軍団でさえ例外ではないとの由。

そこで、大兵力の敵をかんたんに攻め落とす方法を考案致しました。

700騎の兵に2俵の米を持たせて攻めこみます。とうぜん、お味方は兵糧切れにて負けまするが、敵方の兵糧を8日ぶん減らすことができます。これを敵の兵糧が10日ぶん未満になるまでくり返します。

最後に、お二方の侍大将に攻めこんでいただきます。お一方には少しの兵をお預けになり総大将としていただきたく、さらにお一方には多くの兵をお持たせいただきたい。

兵糧は敵の兵糧と同じ日数ぶんだけお持ちいただき、最後の日の夜に兵の多い侍大将に退却していただけば、勝つことができます(注1)。

ただ、兵糧がほとんど残らないため、他国にすぐ攻めとられるのが欠点にござります。まず、まわりの国々を攻めとってから行えばよろしいかと……。

伊勢攻めのまえに小手調べとして三河の徳川に対して試していただきとう――。」

と、そのとき柴田勝家が口を開いた。

「まわりの国をとる力があるのなら、そのようなことをせいでも落とせるわ。そのように3か月も4か月もかかる策をとる必要がどこにある。」

「ですから、大軍を擁する国に対する策と申し上げたではござりませぬか。」

「どんな大軍が相手であろうと、まわりの国をすべてとりながら攻めあぐねることなどあり得ぬわ。」

「しかし……。」

「もうよい!!」

信長が2人を制した。

「伊勢攻めじゃ！」

「兵が足りませぬ」と秀吉。

「足りなければ集めろ。ひとりにつき3000騎の兵を集めよ。さすれば伊勢攻めには十分じゃ。」

こうして、過酷な徴兵が行われ、15000騎の兵を得た信長は秀吉を率いて夜襲をくり返し、伊勢志摩を落とした。

伊勢志摩でも、ふたたび徴兵が行われ、合わせて20000騎となった織田軍は、捕らえた武将とともに4月には尾張へもどっていた。総兵力は33000騎である。

「せっかく取った伊勢志摩を捨てると仰せでござるか？」

「当面、最大の敵は三河の徳川じゃ。こたびの戦は三河攻めに必要な兵を集めたまで。伊勢志摩などいつでも落とせるわ。」

■三河攻め

尾張にもどった信長は、先日、策を献じた石黒嘉貴を呼び出した。「そちの策、兵糧攻めとしてはどうかと思うが、ちと考えがある。佐久間信盛と丹羽長秀を預けるゆえ、思うようにやって見ろ。」

「ははーっ。」

そこへ秀吉が駆けこんで来た。

「殿、三河で謀叛が起こり申したぞ。鳥居元忠が反旗を翻したようでござる。」

「何っ、して徳川の兵力はどうなった。」

「家康の軍が勝ったのは間違いござりませぬが、残った兵力については調べさせておるところにござります。」

「よし、場合によってはすぐにも三河を攻めるぞ。だが、嘉貴の策のほうも準備を進めておけ。」

こうして、硬軟両様の準備が進められたが、ふたたび事態は一変した。武田の武将、内藤昌豊が三河を攻め取ってしまったのである。

「三河の兵力は？」

「20000騎にござる。」

「もと徳川の武将で武田に心服しておるものは？」

「ほとんどおりませぬ。」

「徳川の兵がこちらに寝返るとすると兵力はどうなる？」

「15000ほどでござりましょう。」

「よし、三河攻めじゃ。」

信長は、20000騎の兵を率いて三河に攻めこんだ。すると、信長の思惑通り、徳川の武将だった者たちが寝返ってきたので、夜襲をくり返してあっさりと勝ってしまった。ただ、もと徳川の武将のうち、本多忠勝・酒井忠次の2人は信濃へ送られたの

【注1】〈兵糧が切れるまでの日数〉=(〈兵糧〉×30)÷〈兵力〉。小数点以下切捨て。ただし、兵力は100人を1とする(つまり画面に表示されるそのままの値)。なお、兵7に兵糧2のほか、兵4に兵糧1(7日ぶん)、兵10に兵糧3(9日ぶん)という手もある。また、敵の兵糧が6日ぶんなど中途半端に残った場合は兵7に兵糧1(4日ぶん)で攻めこむといい。

か見あたらず、服部半蔵は最後まで寝返らなかった。寝返ったのは、石川数正と榊原康政の2人だ。また、武田の武将、高坂昌信・山県昌景・秋山信友も捕らえることができた。6月のことであった。

■美濃の10日作戦

それからしばらくのあいだ、信長は内政に従事していたが、同時に読者方の新しい策を斎藤義竜の治める美濃に対して実行していた。

7月に丹羽長秀が700騎の兵と2俵の米を持って攻めこむと、なるほど敵はまったく動こうとしない。8日間(24ターン)待つと兵糧切れで負けになったが、敵の兵糧が8日ぶん減った。ところが、翌8月に攻めこんだ長秀は退却に失敗でもしたのか帰って来なかった。そこで、9月に榊原康政が攻めてみると、やはり長秀は捕まっていたが、すぐに寝返ってきた。

「榊原氏、夜襲に気をつけなされ。拙者、2日目の夜、夜襲にやられ申した。」

総大将に夜襲をかけることのできる武将は攻めて来るというのである。榊原康政は夜襲を受けないよう十分離れた地点に陣取って待機し、兵糧切れを待って退却した。

そして10月、ついに斎藤軍の兵糧は3日ぶんを残すのみとなっていた。

「兵糧攻めで美濃を取れるとはいえ、すぐに他国に取り返されるは必定。なぜに殿が読者方の献策をおいれになったのかわかりませぬ。」

「すぐに美濃をとるつもりはない。そちたちのいうとおり、あの策は兵糧攻めとしては使えぬ。」

「これはしたり。では、一体何のためにあのようなことを?」

「まあ、見ておれ。もうすぐネズミが餌にとびつくわ。」

信長のいうとおり、その月のうちに越前の朝倉軍が美濃を攻めた。ところが、どうしたことか斎藤軍は朝倉軍を撃退してし

実例・美濃の10日作戦

↓兵148の美濃に10日作戦を実行すると、1日に4.93、8日間で39.44の兵糧を消費し、2回の攻撃で104から24(4日ぶん)に減った(8月8日の夜が終わると5減る)。——この経過は本文とは直接関係ない

↓10日作戦の結果、美濃は浅井軍に攻め取られ、もと斎藤義竜の家臣は皆、忠誠度が20以下になった

→ふたたび美濃に10日作戦を使うと、次々と武将が寝返って、残る兵力は5100となってしまった

←1561年1月、寝返った竹中半兵衛は、榊原康政と美濃を攻めとった

まった。恐らく朝倉に攻められる直前に兵糧を補給していたのであろう(注2)。

しかたなく、8日ぶんの兵糧で攻める作戦を続け、12月、ふたたび美濃の兵糧は3日ぶんを切り、近江・浅井長政の軍がこれを攻め取った。

「ハハハ、ついにネズミが餌にとびついたわい。丹羽長秀に10日作戦を命ぜよ。」

いつしか、10日未満の兵糧で攻めることを10日作戦と呼ぶようになっていた。

「もう一度10日作戦をと申されるか? いつまで続けるおつもりでござるか。」

「これが最後じゃ。長秀に伝えよ。もと斎藤の武将がすべて寝返ったら8日を待たずに退却せよとな。」

これを聞いた秀吉は膝(ひざ)を叩いた。

「なるほど、斎藤の武将を寝返らせる作戦でござるか。」

兵糧攻めで捕まった武将は兵が減らないから、行動力さえあれば出陣可能だ。そこで、攻めこめば寝返ってくれるというわけだ。

「どうせ取られるものならば、国はくれてやり、心服する武将と兵を得るのが得策というものであろう。」

丹羽長秀が美濃に攻めこむと、2日のうちに全員が寝返り、当初9200騎だった敵兵力は、城主・赤尾清綱の抱える5100騎のみとなった(注3)。とくに智将・竹中半兵衛は伏兵のまま寝返ってきた。

「拙者、城のすぐそばにて伏兵しておりまする。このまま城に奇襲をかけさせてくだされ。」

「竹中氏、貴殿がいかに智将といえどもその兵力では城を落とすことはかないませぬ。しかも、こちらは兵糧がほとんどない。どうか尾張に落ちてくだされ。」

こうして、泣く泣く尾張に退却した竹中半兵衛は、あくる1561年1月、榊原康政と12000の兵を率いて美濃を攻め落とした。

三河・美濃が落ちれば伊勢志摩は落ちたも同然。2月には高坂昌信と滝川一益が伊勢志摩を攻め取った。

■佐久間信盛の裏切り

ときは遡(さかのぼ)って、斎藤軍が朝倉軍を撃退した頃、信長は、三河にあって信濃に対する10日作戦に従事していた。

「美濃攻めは解せぬが信濃攻めはわかりまする。兵糧のつきたところを攻めたてれば武田軍は甲斐に退却し、1兵も失わずに信濃を取ることができるということでござりましょう。」

「うむ。しかし、それも三河・信濃の両国を守る兵力あってのこと。今はまだ信濃を取る時期ではない。さらに、他国に先に取られるやもしれぬ。ねらいは別にあるのじゃ。」

「と仰(おお)せられますと?」

「確たる自信があってのことではないし、すぐに効果が現れるわけでもない。じゃが、兵糧6~8俵を失うだけで済むのなら試す価値はある。」

ところが、それだけでは済まなかった。石川数正と佐久間信盛が2月まで10日作戦を続けて信濃の兵糧は2日ぶんとなったが、よりによって最後の戦で佐久間信盛が捕まってしまったのだ。とり返す間もなく飛騨の姉小路が信濃に攻め入り、武田軍は甲斐へ退却したが、ここでも信盛は姉小路に捕まってしまった。さらに、同じ月に越後の上杉が信濃を取ったが、信盛は飛

【注2】 途中で兵糧を補給することもあるが、しない場合がほとんどで、してもたいていはほんの少し。【注3】 いつもこんなにうまくいくわけではない。寝返るハズの武将(忠誠度20未満くらい)が4~5人いても8日間にひとりも寝返らないこともあった。

騨へ退却して姉小路良頼の忠実な家臣となってしまったのである。

信長は激昂した。調べてみると信濃の上杉軍は6700しかいず、ちょうど3月の徴税期にあたっていたので急遽徴兵して今川に対する守りを固めると、秀吉を率いて信濃を攻め落としてしまった。しかし、飛騨攻めを敢行するほどの力はなく、佐久間信盛を奪い返すには至らなかった。

■棚からぼた餅

信濃が落ちるほんの少しまえ、伊勢志摩を落とした高坂昌信から書状が届いた。これより先、東を重視した信長は昌信に対して、伊勢志摩を攻めとったあと、丹羽長秀と最初の伊勢志摩攻めで味方になった北畠政成に後事を託して、三河へ来るよう命じていた。ところが、昌信からの書状は、三河へ行くのはしばらく待ってほしいという内容であった。

浅井長政の治める大和には、19100もの大軍がいるものの、長政に心服している者がなく、10日作戦であっさり落ちそうだから、これを攻めたいというのである。むろん信長は許可した。

浅井長政は近江から伊勢志摩経由で大和を取っていたが、伊勢志摩を奪われたため、孤立していたのである。

返書を受けた高坂昌信が3か月に渡って10日作戦を行うと、次々と大和の武将が寝返ってきたため、大和の兵力は長政自身の5100騎のみとなってしまった。奪った兵力は14000であるから大和を攻め取るのは赤子の手をひねるようなもの。6月、高坂昌信と滝川一益が攻めこみ、浅井長政は討ち死にした。

■甲斐攻め

一方、信濃を取った信長は甲斐からもどってきた間者の報告を聞いて驚いた。

「申し上げます。武田軍は北条軍を迎え討つ様子にて待機中。その数120000騎、兵糧105俵にございます。」

120000騎の兵力もすごいが兵糧はたったの2日ぶんである。上杉謙信の治める越後・上野も兵糧不足気味であるが、これほどではない。

「さすがはわが殿、信濃の10日作戦のねらいはこれでござったか。兵糧不足のところを攻めたてられた武田軍は甲斐へ退却する。甲斐ではいきなり1か国ぶんの兵が増えたために兵糧が不足すると、こういうわけでござるな。いや、この秀吉、感服つかまつった。」

「しかし、信濃から甲斐へ逃げた兵はせいぜい16000。これほど膨れ上がるはずはないが……。」(注4)

何はともあれ、すぐにも攻めたかった信長であるが、兵の疲労が激しく、6月まで休養しなければならなかった。そのあいだに甲斐は北条から二度に渡る攻撃を受け、ついに落城した。

7月、北条の手に落ちた甲斐の間者からの報告では、その兵力89200、兵糧36俵であった。1日ぶんである。わずか8500の兵で信長自身が攻めこむと、北条軍はいきなり退却してしまい、1兵も失わずに甲斐を取ることができた。いや、それどころか4人の武将を捕らえることができたため、兵力は31700にまで増えたのである。

甲斐にいた北条軍がどこへ逃げたか今はわからないが、もと武田の武将が数多く残っているはずである。そのなかにはあの山本勘助もいる。彼らを10日作戦で寝返らせれば北条氏滅亡もそう遠いことではないだろう。関東平定の野望を膨らませる信長であった。

㊞タイトル下が占領されたので最後になりましたが、石黒クンには好きなゲームを1本プレゼントします。

大和攻め

大和には1万9100の兵がいるが、どの武将も大名・浅井長政への忠誠度が低い

10日作戦によって次々に武将が寝返り、浅井軍は5100となってしまった

浅井長政は高坂昌信と滝川一益の攻撃により討ち死にした

甲斐攻め

甲斐。北条軍の兵糧は1日ぶんしかなく、信長が攻めこむとすぐに退却した

4人の武将を捕らえたため、8500だった信長の軍勢は31700に増えた

佐久間信盛の裏切り

10日作戦を行なっていた佐久間信盛は捕まり、飛騨の姉小路の忠実な家臣となってしまった

怒った信長は税収によって徴兵し、兵の少ない信濃を攻め取った

解説

10日作戦は、2か国以上を持つ国に対して行う場合と、1か国のみの国に対して行う場合とでは、そうとう事情が異なる。1か国のみの国に対して行う場合は、はじめから、他国に取らせて捕まった武将を寝返らせるのが目的だ。もっとも、兵もいっしょに奪えるので、たいていは国も取ることができるだろう。大和のような状態になってくれれば理想的だ。三河は謀叛が原因で10日作戦の結果と同じような状況になったが、2人の武将しか捕らえられなかった。こういうことがあるということも知っておくべきだろう。

一方、信濃のように2か国以上持つ国に対して行なった場合、実際問題としてはみずから攻めこめる可能性はほとんどない。甲斐は北条と織田以外の国に接してなかったから取れたのだ(シナリオ2の織田軍に対しては使えそう)。そして、他国に取られてしまった場合は、ほとんど目に見える効果はないといっていい。

なお、信濃への10日作戦と甲斐の兵力膨張には因果関係はないと思う。

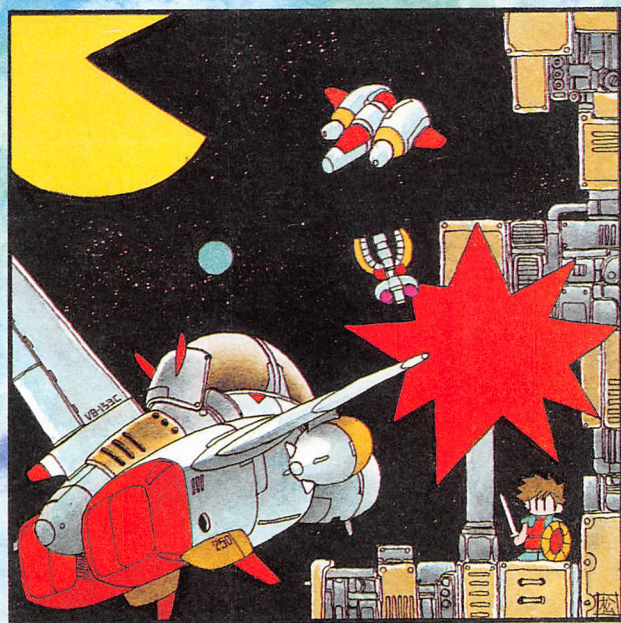
10日作戦の効果

こうして1561年7月には、信長の領地は7か国となった

【注4】 兵糧が不足気味になるととつぜん兵が増えるらしい。三河の徳川に対して10日作戦実行中のときのこと、金はぜんぜん減っていないのに、いきなり兵力が200台から500台にハネ上がったことがあった。

第12回 ■■■■■■ ゲームの深層に潜む宝物を探し出せ！

特大!! 記憶のラビリンス

ゲームのレトロスペクティブ
あれっ!?
というまにMSX7周年!!

ゲームと恋愛の秘かなアナロジー

世の中におもしろいことのネタはつきない。人と会ったり、話したり、人を好きになったり、好きになられたり。ものを見たり、歩いたり、どんなことでも人間は楽しめるようにできている。お金を使わなくても楽しいことはこんなにたくさんある。お金を使えば、なおのことである。500円でプラモデルを作ることから、50億円かけて映画を作ることまで、何でも楽しい。どれがいちばん楽しいかというと、そんなものは誰にもいえない。だが、あたえられる楽しみよりも自分で作り出す楽しみのほうが上等である。深いものがある。だが、自分で何もないところから作るのは、大変だ。けっこう苦労する。精神的に負担が多いのだ。だから、人にあたえられる楽しみと、自分で作り出す楽しみの中間の領域というものが存在する。いわばレディーメイドでありながら、クリエイティブな楽しみというものがある。例えば飛ぶが、パリ-ダカールラリーなんかは、そんなものの一つだろう。

ゲームもそうだ。世の中にはほかにいろいろと楽しみがあるのにどうして数千円を出して、貴重な時間を割いてゲームをするのだろう。いろんな理由が考えられる。まず、第一に現実逃避。人生のさまざまな悩みやつまらない煩悩から逃れたいときに人はゲームに走る。精神的な無気力状態をなんとかしたい、という場合にもゲームがいい。どちらも、ゲームという虚構の世界に没頭して現実をきれいさっぱりすかーっと忘れられるというメリットがある。いわゆる気晴らしというやつ。

まだある。ファッションである。これは例を出すまでもない。発売日に行列ができるほどのソフトがある。これがすべてファッションというわけではないが、なにも発売と同時にプレイしなくても、という気がする。

これが一番の理由。面白いから、というもの。面白いにもいろいろあるが、ゲームをやりつづけるというのは、一種中毒のようになる状態で、それには自己満足とか、自己陶酔とかいろんな理由があるのだが、一度始めるとやめられなくなるような中毒性の面白さというのはある。それが、名作といわれたりするのは当然のことではある。毎日家に帰るのが楽しくて楽しくてしょうがない。当然外で遊ぶなんて考えられない。とにかくもうそのゲームをすることだけが生きがいのようになってくる。

だが、人間というのは飽きっぽいもので、どんなに熱中したゲームでも、ある日ふと面白みが失せてしまう。つまらなくなってしまうのだ。こういうことは現実の人生にもあることだが、いずれにしても淋しいものだ。

何年かしてそんなゲームに再会したときに、どういう感情が生まれるかはその人と、そのゲームと、そのときの状況でいろいろあるだろうが、それはちょうどかつて愛した女性がいて、当初は熱愛していたのだが、自分勝手な気まぐれからその女性と別れてしまった、という状況を想像してみてほしい。別れてからいろんな女性とつきあってみた。かなりの期間にわたって、

↑「コナミのゲームコレクション」

↑ナムコ『ディスクNG』

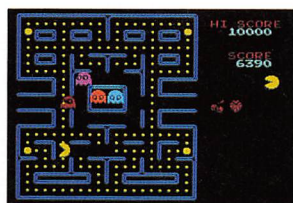
その女性のことなど頭の中からすっかり消え去ってしまっている。年月が過ぎたある日その女性と出会ってしまう。そんな状況だ。うーん、これってトリュフォーの『隣の女』に近い設定だな。そう、とにかく2人の間には再び熱いものが流れる場合もあるし、そうでない場合もある。現実の世界はそうだが、ゲームはだまってこっちの気まぐれにつきあってくれる。そんな健気なソフトたちが、今月のお題。コナミ、ナムコ、ハル研など、老舗メーカーのレトロオムニバス集を中心に選んでみた。

過食の時代はおれが幕を開けた！

パックマン

●ナムコ

もう古典中の古典。「春はあけぼの」というぐらい古典。日本のみならずアメリカでも流行ってPACK-MANだと2字書き換えるだけでアブナイ言葉になるのでPAC-MANに直されたなんていう逸話があるぐらい。

ゲームの構成そのものも単純ながら、パワー餌の効果でいつもは無条件に逃げ回らなくてはならないモンスター達が青くなってパックマンに食べられてしまう、という逆転が面白かった。4匹いるモンスターをすべて食べると得点が倍倍にはねあがっていくというしかけと、モンスター達が正常に戻るタイミングが絶妙で、これもゲーム性を高めていた。

だが、パックマンの魅力はやはりデザインがかわいかったというのが大きかったように思う。黄色のパックマンに赤や青のモンスター。それも、大昔のアメリカ映画にでてきそうな、シーツをかぶったお化けみたいなやつ。単純なグラフィックなのに、目の表情だけは雄弁で、各モンスターの特性やそのときの状態が如実に出てくるのだ。

その後に出た「パックランド」にはその輝きはない。

■ソフトの入手方法
ナムコ　ディスクNG2
4800円

アチョーッ！　正義は必ず勝つ！

イー・アル・カンフー

●コナミ

『燃えよドラゴン』のブルース・リーが超人気でその後もカンフー映画が流行った。アメリカのソフトでカンフーを素材にしたゲームも出ていたが、これは日本の代表作。とにかく、ジョイスティックだけでこれだけのことができるんだ、と感心した記憶がある。しゃがんで相手の足をねらう足蹴り、立ったままで下段、中段、上段の蹴り、

そしてパンチ。それから、ジャンプしながらの飛び蹴り。これがキーボードではなかなかできなくて悔しい思いをしたが、アスキースティックで何とかこなせるようになったときはうれしかった。出てくる敵の個性も強烈で棒、手裏剣、鎖鎌、それから人間魚雷というか無重力はげでぶ頭突き男と役者が揃っている。特にこの最後の敵の頭突きをタイミングよくパンチでカウンターで逆襲できるようになったときの感激はひとしおであった。

売れ線ゲームの常で、パート2があった。『イーガー皇帝の逆襲』である。難易度に多少問題はあったもののできがよくてこっちもおすすめである。フーーッ………、アチョー//

■ソフトの入手方法
コナミ　ゲームコレクションVol.1
4800円

南極の地理の勉強なんてうそでしょー？

けっきょく南極大冒険

●コナミ

このソフトが発売された頃、コナミの人が「これは教育用のソフトです」といっていたのを思い出す。南極の地理が覚えられるというわけで、本当にそう思っていたのかどうかは、いまとなってはやぶのなかというか。

単純といえば、驚くほど単純。『夢大陸アドベンチャー』から、弾を打つ機能がなくなっていると考えてよく、まさにシンプルそのものなのだが、これがかえって、あなぼこやアザラシをよけながら氷の上をすいすい走るというゲームの主旨にぴったりだったような気がする。

特にカーブで横Gがかかるときはレーシングゲームよりもずっと臨場感というか、自分がカーブをきっている、という実感があった。テーマソングはもちろんスケーターワルツ。終点にたどりついた時のペンギンの喜びようがかわいかった。

■ソフトの入手方法
コナミ　ゲームコレクションVol.1
4800円

一粒で4度おいしいピンボールソフトだ

ローラーボール

●ハル研究所

Appleの『ミッドナイトマジック』『ピンボールコンストラクション』が一部で流行って、前者は日本の機種にも移植され、かなりのヒット作になった。日本

では、オリジナルではこれとハミングバードのものが記憶に残っている。

構成はパソコンならではのフリッパー4対という変則ピンボール。それぞれに役割や個性があって、1粒で4度おいしいソフトなのである。最上段は得点の稼ぎ場所、2段目はスロットマシン、3段目は直接ここに降りてくることはなくて最下段からはねあがってくる。4段目は地獄の一歩手前。うまくすると、ここから2段目に上れる。

仕掛けはあるが特別演出を凝らしているわけではない。ここまでくると、ゲームは自分との対話といえるようになってくる。誰がやっても条件は同じ、運はあるにしても頼るは自分のフリッパーさばきだけなのだ。今回取り上げた中で唯一のシミュレーションである。

■ソフトの入手方法
ハル研　HALゲームコレクション
3800円(タケルでのみ販売)

シンプルイズベストの正攻法ドライビング

ロードファイター

●コナミ

単純といえば、これほど単純なのものもないのではないか？　究極の単純さを誇る。今考えても単純だが、当時も単純だったという印象があった。道はまっすぐ、適当に障害物を避けて走るだけなのだ。それがどうして面白いのか、意味も考えずに昔は熱中して遊んでいた記憶がある。障害物は、赤と青の自動車、幅寄せをしてくるトレーラー、それから、道の工事中マーク、漏れたオイルといったところ。しかしこれだけの単純さのなかにもキーになる仕掛けがあった。カウンターステアである。他の車に当たってもそれだけではクラッシュにはならない。はじき飛ばされるだけなのだ。そのままだとガードレールにぶつかってオシャカになるのだが、カウンターステアを切ると、立ち直れたりする。これが気分良かった。これさえ覚えれば、この手のゲームが不得意な人でも結構うまく遊べるのがこのゲームのいいところだったんではなかろうか？

■ソフトの入手方法
コナミ　ゲームコレクション番外編
4800円

伝説のアクションRPG。絶後！

ザナドゥ

●日本ファルコム

なんともいえずなつかしい作品。日本ファルコムだけでなく日本のゲームソフトのなかでも最重要なソフト。Mファンの創刊当時売れに売れまくっていた。このソフトの面白かった理由というのは今から思うと、というか当時からそう思っていた人は多いだろうが、この先に何が出てくるのか？　というサスペンスがずーっと最後まで持続する、というのがある。

不気味だったり、ひょうきんだったりする敵キャラ、戦闘に入るといきなり数が多かったりしてびっくりしたり、殺した後に出現するアイテムが楽しみだったり。いつでも新しい挑戦を強いるゲームというのも珍しいのである。もちろん、それに見合う喜びも与えてくれるけどね。

アイテムの使い方がうまいのも特筆もの。空を飛べたり、壁を破れたり、ステージを移動したり、骸骨（がいこつ）になったり、透明になったり。あきさせない仕掛けがふんだんに盛り込まれていた。2では、ちょっとまちがった方向にいってしまったような気がしないでもないが、これは『ザナドゥ』の価値を傷つけるものではない。

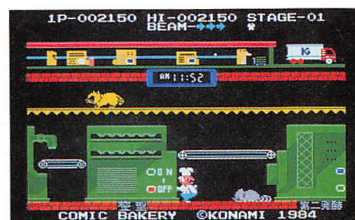
■ソフトの入手方法
日本ファルコム　ディスクとROM
7800円

なごやか、にこやか、きこさんゲーム

ぽんぽこパン

●コナミ

またまたコナミ。こうしてみてくるとMSXの歴史はコナミの歴史なんだなー、とつくづく思う。本当はここに選んだもののほかにも『ハイパーオリンピック』シリーズや、『サーカスチャーリー』『魔城伝説』と数え上げればきりがない。

パン作りの工場にタヌキが出現、コックがそれを追い払うというもの。こっちを追い払えばあっちに出現という状態で気が休まるときがない。どうしてパン工場にタヌキが出現してコック長がそれを追い払わなくてはならないのか？　理解に苦しむ設定だが、こういうナンセンスがコナミのいいところ。パンの

生産ラインをまさしく死守するといった雰囲気がいい。これは風船が線路の上においてあって、その線路には針のついた汽車が走っている、といったシチュエーションのゲームに近いものがあって、面が進むにつれてそのあわてぶりがエスカレートしていくノリがいい。

どうしてそんなに忙しいだけのゲームが面白いのか、と聞かれてもなんとも答えようがない。バランスをとりながら工程を守るのがミソなのだ。

■ソフトの入手方法
タケル通信販売のみ（コナミ）
3300円

ぎぎぎぎぎぎ……パズルでうれしいアクションさ

王家の谷

●コナミ

『ロードランナー』以来、パズルアクションが大流行した。これもそのひとつ。はじめてプレイしたときは、あの扉が閉まっていく瞬間、本当に冒険に向かうような気分になったものだ。

独特のBGMが雰囲気を盛り上げてくれた。これはいまだに、このゲームのことを話す人が口ずさむ。それほど印象深いものだったのだ。

行ったり来たりしながらこちらに向かってくる敵の動きや、画面上を直進するナイフの動きなど見ていて気持ちよく、プレイするのが楽しくてしょうがないといった気分にさせてくれる。コナミファンを大量に作ったのもこの作品だったと思う。

『コナミゲームコレクションVol.1』にはこのゲームのマップエディット機能がついているニューバージョンが入っている。ディスクを1枚まるごと使ったゴーカ版なのである。

■ソフトの入手方法
コナミ　ゲームコレクションVol.1
4800円

※タケル問い合わせ先＝タケル事務局☎052-824-2491

人生をはすに構えて見る人に最適？！

ザクソン

●ポニーキャニオン

どうして最近はこういうパターンのゲームがないのだろう。疑似3次元というか、斜め45度、後方45度ぐらいから眺めた戦闘艇を操って、敵の基地をジュウリンしていく。これは結構快感。高さもあって、敵の攻撃も左右だけでなく高さの変化でもかわせる。自機の影を見ながら、高さを調整する。もちろん敵の基地の施設もちゃんと高さがあわないと破壊できない。低い砲台などを狙っていると地表に接触してしまう。

色がかなり派手目だったのもいい。最初に遊んだのがAppleだったと思うが、いかにもそんな色使いだった。縦スクロールも横スクロールも3次元ものもいいのだが、この手法でのシューティングも可能性があるのではないかと思うのだが、どうだろう。

もちろんジョイスティックはグリップタイプがいいね。

残念なのは、MSX2では遊べない、ということ。

■ソフトの入手方法
タケル通信販売のみ(ポニーキャニオン)4000円(MSX2不可)

カポンカポンカポンカポンカポンカポンカッ！

コナミのピンポン

●コナミ

ホテルというよりも旅館風なところに行くと必ずあるのがピンポンだ。こういう時は卓球というよりもピンポンといったほうがニュアンスはぴったりくる。

『コナミのピンポン』はしかし、名前に似合わず本格的に卓球である。コンピュータとも人間とも対戦できる球技としては『激ペナ』なんかの先輩かな。ラケットの出し方や、打つ強さで、ボールのコントロールが微妙にできて、相手との駆け引きやなんかもちろんできる。バックハンドを修得したら、ほぼ攻略といってもいいが、その先には人間対人間での対戦がある。これは『激ペナ』同様奥が深いのである。

観衆にまぎれこんでいるペンギンが、こっちが負けたりするとしくしく泣いてくれる。これもかわいかったりする。もちろん勝ったらおおはしゃぎしてくれるけどね。

■ソフトの入手方法
コナミ　ゲームコレクションVol.4
4800円

あの子がほしい！

プーヤン

●ハドソン

これは見たこともない、聞いたこともない、という人が多いのではないのかな？　狼にさらわれた子豚のプーヤンを助けるためにお兄さんのブーヤンとお母さんが、狼退治をするというお話。もう、これはテレビゲームという言葉を思い出してしまうほど、古ーいゲームで見た目も操作感もとてつもなく古い。でもそこがなごむのだ。

風船にぶらさがって降りてくる狼を、直接やっつけるんじゃなくて、その風船を撃ち落とす、というルールも平和的でいい。ペレストロイカなのだ。撃ちそこなった狼は下からこっちの陣地に昇ってくる。ピーンチ／

というわけなのだ。

このゲームの仕掛けは、敵、つまり狼の撃つ玉が放物線を描いてとんでくるところ。へたに避けようとすると、逆に当たりにいったりする。そこのところがこのゲームの眼目だ。いわば、一発芸ともいえる単純さがいいんだな。なんかこう、昔って、ゲームに対する考え方が自由だったような気がする。安易というか、リラックスしているというか。最近はいろんなことを考えすぎているような気がする。窮屈なのである。

■ソフトの入手方法
タケル通信販売のみ(ハドソン)
3800円

あの子じゃわからん!!

ギャラガ

●ナムコ

ナムコのインベーダータイプのシューティングの中でも超傑作といえる作品。仕掛けが凝っていて飽きさせない。しかも完全に攻略してしまうと、そこがまた美しいというか、様式美が成立してしまうという希有なゲーム。

このゲームの仕掛けはなんといっても敵にとらえられた自機を再度助け出して、2機あるいは3機編隊になって敵に向かえること。こうなると鬼のように強くなるのだが、また的も大きくなってやられやすくなるという間抜けさもあるにはあるが、あっという間に敵の集団を倒せるのは気分いい。3ステージごとに出てくるボーナスステージも編隊攻撃で俄然有利になる。パーフェクトを達成できたときの満足感もかなりのもの。

細かい仕掛けだが、敵機がいきなりサソリのような虫に変わるのも不気味でいい。得点も跳ね上がる。早くやっつければいいってもんじゃないというのがこのゲーム。しつこい攻撃も余裕でかわせるようになれば、絶好のストレス解消のネタになる。コレクションの対象になるソフトといえるだろう。

■ソフトの入手方法
ナムコ　ディスクNG
3800円

FAN-NEWS

SDスナッチャー

コナミ
☎03-264-5678
4月27日発売予定

媒体	2DD×2 音源カートリッジ
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	9,800円

三頭身キャラでシリアスなストーリーのRPGをプレイする。このミスマッチ感覚がゲーム世界にどんどん連れていってくれるから不思議だ！

スナッチャーのストーリーの中で三頭身キャラがRPGする！

1991年6月6月モスクワ。チェルノートン研究所においてバイオハザード（大惨事）発生。開発中の細菌兵器「ルシファーα」が大気中に漏れ、東欧、ユーラシア大陸の80％が壊滅した。

50年後、2039年12月22日。航空機事故の遺体の中から未知のバイオロイド発見。新たなる危機がその幕を開けた……。

退廃の町、ネオ・コウベ・シティー。多数のメタル・クリーチャーをあやつり進攻し、次々と人を殺害していく謎のバイオロイド「スナッチャー」。人類は恐怖の底へ落とされた。極限の恐怖は、対スナッチャー用特殊警察班を生み出した。JUNKER（ジャンカー）である。

１年ちょっとまえに発売されたAVG、『スナッチャー』と同じ設定。あのシリアスなストーリーを上のタイトルロゴで遊んでいるような三頭身キャラでRPGしてしまうのが、この『SD（すーぱーでふぉるめ）スナッチャー』なのだ。

ギリアン・シード

主人公のギリアン・シード。長期間コールドスリープの後遺症で記憶喪失。その過去は深い謎に包まれているのであった。

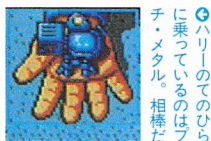
スナッチャーを追う

こける!!

撃つ！

物思いにふける

物語はジャンカー本部からはじまり、まず出会いがある

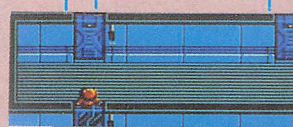
ギリアン・シードはジャンカーになるべくジャンカー本部へと向かった。本部の受付でミカ・スレイトンに会う。三頭身もいいセンいってる。つぎに、局長のベンソン・カニンガムに会ってジャンカーのこと、メカニックのハリーに会って武器を調達してもらうことなどを聞く。このへんまではAVGそのままだ。メカニックルームに行ってハリー・ベンソンに会い、ナビゲーターのメタルギア……げ、三頭身どころかてのひらサイズのプチ・メタルになってしまっている。頼りないなあ。また、ここでハンドブラスターという銃をもらえる。クリーチャーを倒してお金を集めるまではこれでがまんするしかない。ハンドブラスター用の弾を買い、ついでにスティックボム（手榴弾）などの攻撃アイテムも作ってもらった。

クリニックルームに行くと、ジェミーが体力回復剤のジャンカーハイをくれた。「体力」か、だんだんRPGぽくなってきたではないか。

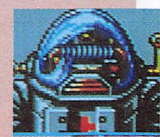
←ハリーのてのひらに乗っているのはプチ・メタル。相棒だ

↑ギリアンはとりいそぎジャンカー本部へ

ハリー・ベンソン。メカニックマン

ジェフリー・トネガワ。助手

ベンソン・カニンガム。ジャンカー本部の局長

ミカ・スレイトン。受付兼オペレーター

ジェミー・シード。ギリアンの別居中の妻

ロビー。傷を手当てするクリニックロボット

ギブスンと「17さんばし」へ。スリルとサスペンスがはじまる

ジャンカー本部にある部屋をすべてまわり終わって、さてどうしようかと思い、なんとなくハリーに会いにいくと、先輩ジャンカーのジャン・ジャック・ギブスンが局長室に来ていて局長が自分を呼んでいるという。さっそく局長室へ行くと、ギブスンは、やはり三頭身で立っていた。局長いわく、17さんばしでスナッチャーを見かけたという情報があり、これをギブスンといっしょに調査してこい、とのこと。よし、初仕事だ。

ギブスンはさっさと局長室を出ていくので、ギブスンを追いかける。ジャンカー本部から出ると、ギブスンがジャンカーの乗り物であるトライサイクルの説明をしてくれた。ギブスンについで乗りこむと、トライサイクルはシュシュっと走り出し、画面に「NOW LOADING(読みこみ中)」という文字をほんの1、2秒表示してから17さんばしに着いた。

ここには2つの倉庫がある。ギブスンは、第2倉庫を調べるからおまえは第1倉庫を調べろといい、さっさと第2倉庫に入ってしまった。あとを追ってみたが第2倉庫には入れなかった。しかたなく1人+プチ・メタルで第1倉庫へ入る。

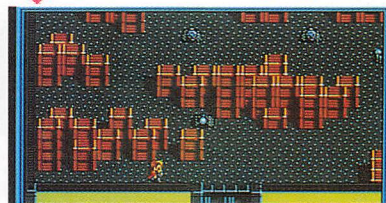
倉庫のなかはクリーチャーだらけだった。ハンドブラスターを握る手に汗がにじむ。

ジャン・ジャック・ギブスンを紹介され、スナッチャー捜索へ向かう

行き先の17さんばしへはオートドライブのトライサイクルで行く

17さんばし 第1倉庫

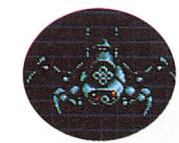
◀1階 ▼2階

17さんばし。ギブスンの指示で第1倉庫へ

倉庫内はクリーチャーの巣だった。三頭身が緊張する

こりにこった戦闘シーン。敵の弱点を探して集中砲火!

さっそくクリーチャーにぶつかってしまった。丸い写真のようにいろんな種類がいる。

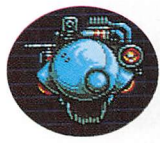
バトルモードでは5つのコマンドが使える。ATTACKは持っている銃で攻撃、OPTIONで攻撃アイテム(ハリーに作ってもらえる、スティックボムなど)による攻撃、DRUGはジャンカーハイなどの薬品の使用、METALはプチ・メタルによる自動攻撃、ESCAPEで逃げる。

アタックを選ぶと持っている銃の一覧が表示され、どれを使うのかを選ぶ。今度は照準が表示される。これで敵のどの部分をねらうのかを決めるのだ。位置によって、敵に与えるダメージが違う。攻撃力(ヘタに0にすると敵が自爆して骨折り損になる)、防御力、動作、敵の弾のねらいの正確さ、ライフ(これを0にすれば勝ち)のどれにダメージを与えるのかを考えながら攻撃するわけ。もう誌面がつきた。次号を待て!

オプト・クラウン

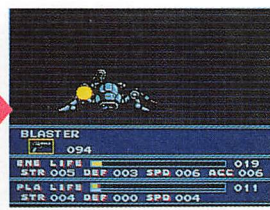
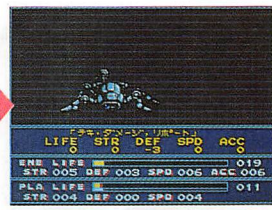
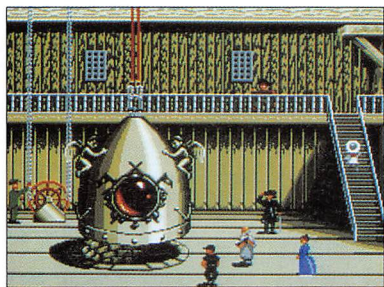
クリーチャーは複数で攻めてくるかも

ライト・クリスタル

フュネラル・マスター

ランニング・アキューム

ホロリス・ホイール

クリーチャーにあたるとバトル開始

バトルモードはコマンド選択式

ハンド・ブラスターをかまえて撃つ

あたると敵のダメージが表示される

FAN-NEWS

クォース

コナミ
☎03-264-5678
3月9日発売予定

媒体	MEGA ROM
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	コンティニュー
価格	5,800円

テトリスブームの続くなか、もっとシューティング感覚のアクションパズルゲームが登場した。2人対戦が、とにかくおもしろいのだ!

落ちてくるブロックを消すアクションパズルゲーム

業務用でけこっう人気のあったクォースがMSX2版で登場することになった。2人プレイが編集部ではかなりうけている。

ゲームシステムはかんたん。落ちてくるブロックのかたまりを下からブロックを撃って四角くすればいいのだ。詳しいことは右のカコミを参照。

ゲームモードは3種類用意されていて、2人プレイの対戦モードなんかをやったら、もう白熱、熱狂といった感じだ。

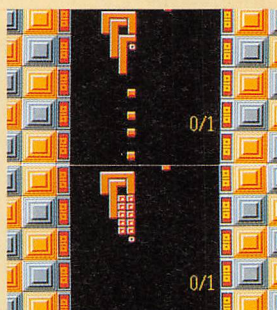
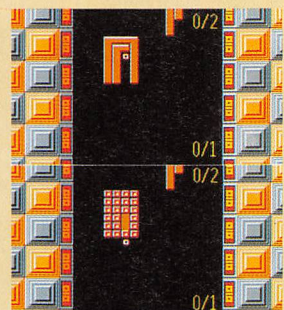
↑自機の種類は4つ。性能は変わらない

1P
←ブロックを地道に消して得点をかせぐのだ

2P 1
←2人で協力しながらブロックを消していく

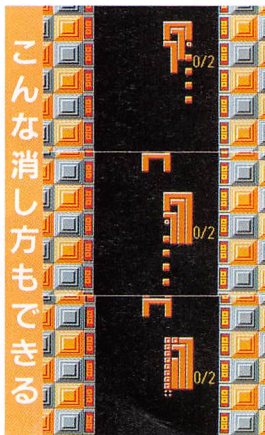
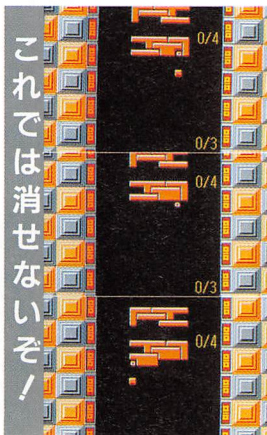
2P 2
←対戦モード。消したブロックでじゃまする

まずはかんたんにルール説明

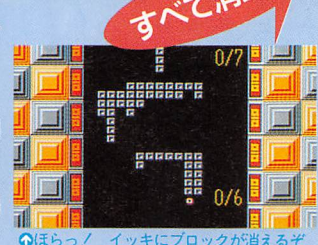
さてルールを説明するとしよう。上からいろいろな形のブロックが落ちてくる。これに弾を撃って、四角い形にする。ブロックを四角形にすると消える(写真参照)。撃ち切れずにブロックが自機のある下まできてしまうとゲームオーバーなのだ。

↑弾を撃ちこみ、四角くすればブロックは消えてなくなる

↑まわりだけを囲ってしまえばいいので、これでもブロックは消えるのだ

ブロックの特徴をよくつかんで消しさろう!!

落下してくるブロックは、いろいろな形のブロックがへんてこりんに組み合わさったもの(もちろん、1つ1つのブロックが単体で落ちてくることもある)。ブロックの組み合わせは何通りもあって、いろいろな消し方ができ、消し方によって得点も違ってくる。ブロックに弾を撃つ順序によって、消え方が変わってくるので注意しよう。

また、ふつうのブロックとは色違いの灰色や黄色といった特殊なブロックもあるぞ。

こんな消し方もできる
←3つ組み合わさっている。順序を考えて撃てばイッキに消える

これでは消せないぞ!
←外壁が埋められてないので消せない。ジャマものから消そう

灰色のブロック

このブロックを消せば、画面上のすべてのブロックが消えるという、とても便利なブロック。1人プレイでもうれしいけど、対戦モードなら、まさに起死回生、一発逆転の可能性を秘めた大切なブロックなんだ。消したブロックがそっくりそのまま相手側のブラインドになるのだ。

↑ほらっ! イッキにブロックが消えるぞ

黄色のブロック

このブロックは1人用のときだけのもの。これを消すことによって、ステージクリアできる。いくら画面上にブロックが残っていても、これを消しさえすればクリアなので、ブロックが下のほうに迫ってきたら、すかさずこの黄色いブロックを撃ち消し、ステージクリアだ。

↑やった! これで次のステージへいける

2Pモード2で白熱した対戦モードを展開!!

1人プレイでは味わえないおもしろさが2人プレイの対戦モードにはある。テトリスの対戦モードと同じような、じゃまのしあいができるんだ。3つ以上の単品ブロックが組み合わさったブロックをいっぺんに消すと、消したブロックの数だけ、相手の画面にブラインドをおろすことができるのだ。これによって相手側の視界が狭くなり、画面が見づらくプレイしにくい状況になってしまう。では、白熱の対戦モードを実況中継しよう。

■ルール説明

担当者みずから1P(プレイヤー1)となり対戦モードにのぞんだ。相手は百戦錬磨の「ふぢも」。クォースはかなりやりこんでいるということだ。ではここで2人対戦に入るまえに、MSX・FAN編集部における2人プレイの公式ルールを説明しておこう。試合は3回戦。2回勝ったほうの勝利。おたがいにハンディキャップはなし。持てるものを出しつくし、ずるがしこくもフェアにプレイすること。そして、試合ははじまった。

1P：担当者A VS. 2P：ふぢも

①回戦

試合まえの予想では実力はほぼ互角。白熱したゲーム展開が期待できそうだ。ギャラリーの視線のなか、試合開始。

「担当者A」が灰色ブロックで消しさったと思いきや、「ふぢも」のほうにも灰色がきた。

1P なんだあれは
2P あぶなかったー

いきなり大物をねらってきた「ふぢも」。間一髪のところでブロックが四角くなった。

そのまえにくらっていたブロックも含めて、「ふぢも」のブラインドが「担当者A」を苦しめる。

そうこうしているうちに、撃ち切れなかった「担当者A」は自滅してしまった。

まずは「ふぢも」の勝ち

②回戦

「ふぢも」に先手をゆるした「担当者A」。担当者の意地でなんとか巻き返せるか？ 注目の2回戦が、いまはじまる。

いきなり灰色ブロックで攻勢にでてきた「ふぢも」。あとがない「担当者A」。ピーンチッチッチ。

負けじとLサイズを返した。しかしふたたび「ふぢも」もねらっている。なかなかいい勝負だ。

一進一退の攻防が続く。ここはあとがない「担当者A」のほうが精神的にツライ。きっとツライ。

おーっと！ 攻勢をほこっていた「ふぢも」だが、大きいのをねらいすぎてボケツを掘ってしまった。

「担当者A」の逆襲だ！

③回戦

タイでむかえた3回戦。両者の特徴は、素早さの「担当者A」、堅実さの「ふぢも」。どっちが勝つのか？

3回戦開始直後「担当者A」はねらった。出現ブロックは1Pと2Pで違うので運も左右するのだ。

すかさずもう一発かまそうとしている「担当者A」。イッキに攻勢に出ている。イッキ、イッキ！

さらにもう一発決まった。「ふぢも」のほうは、今は、ただひたすらたえている。たえている。

おーっと！ インケンにもブロックをためてから相手側に送ろうとしている「ふぢも」。ず、ずるい。

運よく灰色ブロックがきてラクになった「担当者A」。ここまではほぼ互角の戦いだ。

あわやアウト。というところで灰色を撃ちにいった「ふぢも」。これが決まれば大きいぞ。

イッキにラクになった「ふぢも」。かたや一気に苦しくなった「担当者A」。ここはたえるしかない。

かなり長い勝負になってきた。だんだんスクロールが速くなってくるのでキツイ。

「ふぢも」あぶなーい！ と思ったとき、すでに「担当者A」は自滅していたのであった。

ついに「ふぢも」の勝利

担当者Aのコメント
臥薪嘗胆(がしんしょうたん)。このくやしさをかてに明日を生きます。

FAN-NEWS

ロボクラッシュ

システムソフト
☎092-752-5262
3月16日発売予定

媒　体	2DD×2
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価　格	7,800円

コンプティーク誌で連載しているロボクラッシュがRPGふうの味つけで市販ゲームになった。敵を倒してクレジットを集めロボットを強化するのだ！

キャラクタメイキング気分でロボット作り

人類は未知の星々を開拓するために画期的な道具を完成させた。ワーカーマシン。人間型機械ロボットだ。

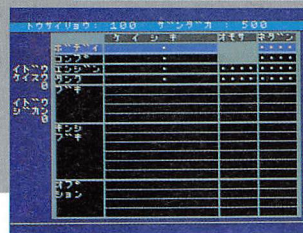
ワーカーマシンのパイロットたちはマシンをあやつることに誇りを持ち、マシンどうしの格闘がはじめられた。それはやがてひとつのルールを持つようになり、大会が開始された。「ロボクラッシュ」である。

さあ、話はSFだ。キミも、独自のロボットを作って敵ロボットを倒し、倒したときの賞金で自分のロボットをパワーアップさせていくのだ。

はじめに持っているお金は500クレジット。これをもとにまず最初のロボットを作る。ボディ、コンピュータ、エンジン、タンクの4つのパーツが基本で、これに武器や特殊パーツで武装する。これらのパーツはショップで売っている。左のゲーム開始直後の画面で、ピンク色のロボットのすぐ右(斜め上から見た感じの画面になっているので、画面では右上に見える)にある建物がはじめに買い物ができるショップ。ここで買えるパーツは下のカコミのとおり。かなり種類が多い。これだけあれば十分に個性的なロボットが作れる。ちなみに、ゲームが進んでいくとショップで売っている物も増える。ゲームが進むほどロボットの差別化が激しくなっていくわけだ。

ロボットを作ったら、つぎは作戦(ロボットのコンピュータの設定)を考える。敵と離れて戦うか接近戦でいくかなどなど。作戦が決まったら行動開始だ！

↑ゲーム開始直後。ピンク色のロボットがプレイヤー。これからロボットを作る！

ロボット作成

↑作成開始。どんなロボットにしよう

↑まずはボディ。万能型のナイトでどうだ

↑作戦を検討中。行動パターンと攻撃目標、接近距離を決めるのだ

◆◆◆ロボットのもとになるパーツはこんなにある

ボディタイプ

ボディは大きく3つの系列にわかれている。スプライト型はもっとも古くからあるタイプで装甲は薄いが機動性は高い。ナイト型はもともと兵器として開発されたもので、もっとも汎用性が高い(これはゲームがかなり進んでからでないと味わえない部分)。ケンタウロス型は敏捷性は低いが装甲の厚さが魅力。接近戦に適している。

コンピュータ

コンピュータの性能はキャパシティの値で示されている。ただし、同じキャパシティでもメーカーによっていろいろと違う部分があるようなので、いちがいにキャパシティが高ければいいというものでもないようだ。

エンジン

エンジンの性能はパワー係数と燃費、重量の3つの数字で表される。ロボットの特徴にあわせて選ぼう。

タンク

容量はエンジンの燃費と作戦に応じて選ぶ。燃料が切れると動けなくなるので大きいほうが安心だ。

※画面は開発中のものです

まずはこの島にいる敵をすべてやっつけるのだ！

右のマップは、はじめにいる島の一部。ところどころに茶色いロボットがいる。やつらが敵だ。敵ロボットのほうへトコトコ歩いていって、接触すると、戦闘シーンに入る。

戦闘シーンでは、プレイヤーは、作戦どおりに戦うロボットを見て応援することしかできない。これはけっこうはがゆい。戦闘はどちらかのロボットが破壊されるか両方とも燃料が切れるまで続く。戦いの最中にせっかく買った武器や特殊オプションが壊れてしまうこともある。しかし、コンピュータやボディに受けたダメージは戦いが終わるとすぐに、自動的に修理されるし、燃料も補充される。

戦闘に勝つと賞金が手に入るので、これで武器や特殊オプションを補充したり追加したりしていくのだ。

戦闘を見ていることしかできないのはいかにもシミュレーションゲームだが、ロボクラッシュでは、イベントをクリアしてクレジットをもらうというRPGぽいことも起こる。島をぐりぐり歩いているとメッセージが表示されることがあって、困っている人を助けたりするとクレジットがもらえるのだ。また、この島には地下に迷路ぽい通路があったりもする。

そうこうしているうちに島にいる敵ロボットをすべて倒したら、つぎの島へ行ける。もちろん、島が変わるごとに敵ロボットもショップで売っているパーツ類もレベルアップしていくのだ。このへんもRPGぽい。

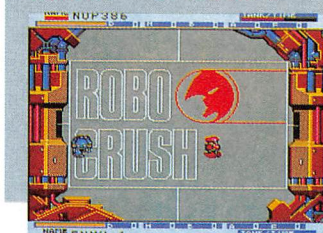
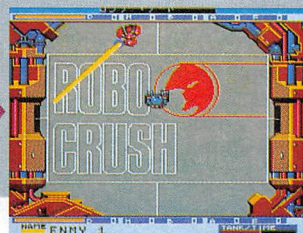
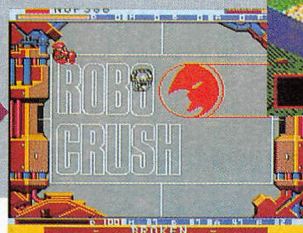
いったい島は全部でいくつあるのか、何体の敵ロボットを倒せばゲームクリアになるのか、もっとも強いロボットはいったいどんな型でどんな装備になるのか、先々のことを考えるのもおもしろい。

最初の島の部分マップと縮小全体マップ

⇧はじめの島の左端の部分のマップ。斜め上から見ている感じは斬新だが、マップは作りにくい

⇦島の全体マップを表示する機能があるのはうれしい。どことなく日本に似ている島だけど、離れ小島に行く方法は？

⇧戦闘に敗れたロボットは島のマップから消えてなくなる。ゴミを捨てて島を掃除している気分だ。ただ、あまりにも粗大ゴミなのでなかなか捨てられない。イベントでクレジットをふやして強力な武器を手に入れたりしないとなかなか勝てないのだ

戦闘シーンに突入

⇧緊張のおももちでバトルフィールドへ

⇧プレイヤーのロングソードがうなる

⇧倒されたロボットは灰色になって消える

武器

武器は攻撃可能な距離の違いで大きく4つにわけられる。戦闘中に壊れてしまうこともあるので、たとえば長距離武器を2つ以上持つことも意味がある。作戦とロボットの特徴に応じて選ぼう。

▼近距離武器

名前	命中率	ダメージ	重さ	値段
パンチブースタ	70	8	4	15
スモールソード	50	13	6	25
ブレードアーム	70	14	4	17

▼中距離武器

名前	命中率	ダメージ	重さ	値段
ショートソード	85	16	6	25
マグネティックソード	80	18	8	29
レーザーソード	80	20	6	35
バトルアクス	60	20	7	25
ウォーハンマー	50	23	12	20
モーニングスター	70	15	8	15

▼長距離武器

名前	命中率	ダメージ	重さ	値段
ロングソード	50	18	8	28
ライトニングウィップ	70	13	6	27
ジャベリン	45	11	4	20
ロングランス	45	8	11	20

▼遠距離武器

名前	命中率	ダメージ	重さ	値段
クロスボウ	45	4	8	25
シュリケンランチャー	50	9	6	30

特殊オプション

はじめから買える特殊オプションは4つしかないが、どれも効果が大きい。ヘタに武器を増やすよりも特殊オプションを買ったほうが得。

▼特殊オプション

名前	重さ	値段	備考
ターボブースター	4	15	エンジンパワーアップパーツ。移動速度アップ
Mg.コーティング	12	22	関節駆動装置に磁性を持たせて反応速度を上げる
シールド	12	22	防御用のタテ
ターンパーツ	4	7	腰関節の駆動強化。武器のねらいがつけやすくなる

FAN-NEWS

HAL ゲームコレクション Vol.1 & Vol.2

ハル研究所
☎03-252-5561
3月10日発売予定

媒体	各 2DD ×1
対応機種	MSX MSX2/2+
RAM	128K
セーブ機能	
価格	各3,800円(タケルのみ)

ちかごろはやりのレトロゲームコレクションが今度はあのハル研から登場だ！

古きをたずねて新しきを知る

HALゲームコレクションVol.1&Vol.2(2本同時発売)はこのごろ流行している、かつて発売されたゲームを集めて1枚にしたディスクソフトだ。1枚に4つもゲームが入ってしかも価格が比較的安い。これはいつもサイフと相談しながらパソコンショップのショーウインドウをのぞきこんでいるMSX少年少女にとって、なかなか魅力的なことだろう。内容はというと、ゴルフやバスケットボールなどのスポーツゲームやパズル、ピンボールに麻雀とバラエティーに富んでいて楽しい。ゲーム自体はリバイバル作品なので特別に目新しいところはないけれど、昔のゲームを遊んでみると、最近のゲームにはないおもしろさも発見できるかも。

SELECT GAME
☛ てつまん
HOLE IN ONE
ダンクショット
エッガーランドミステリー

↑Vol.1のセレクト画面。ゲームを選んでスペースを押す。Vol.2も同様だ

HALゲームコレクションVol.1

てつまん

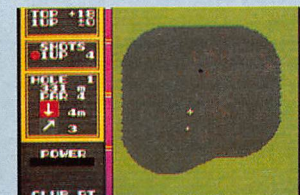
4人打ちタイプの麻雀ゲームだ。最初にコンピュータがわの強さを初級、中級、上級の3段階から選択、クイタンのありなしを決めてゲーム開始。あとはカーソルキーとスペースキーだけでゲームができる。あたり牌やポン、チー、カンに必要な牌にはメッセージを出してくれる親切システム。もっともゲームのほうは上級になるとかなりてごわいようだ。なお、誤リーチはそのままアガリ放棄になってしまうので、そそっかしい人は御注意を。

↑とりあえずメンタンピンめざしてがんばっているけど、西家の手が大きそうだなぁ

↑思ったとたん南家がふりこんだ。1回ごとに点数表示してくれる。いまトップだな

HOLE IN ONE

1～2人プレイ用のゴルフゲーム。ゲームはストロークプレイになっている。操作はまず風の方向、強さを考えてカーソルキーで方向を決め、続いてパワーとカーブをスペースキーで決めるとショットしてくれる。コースは全18ホールで池越えや砂漠のような大バンカーなど変化に富んだプレイが楽しめる。グリーンには芝目があって、パット後のコースにかなり影響をあたえるようだ。コースレイアウトを研究してトップスコアをめざせ！

↑1番ホール331mパー4風はアゲンスト。とりあえずドライバーでいいかな

↑これをしずめてパー。距離がかなりあるし芝目が右上へ流れているからよく考えて

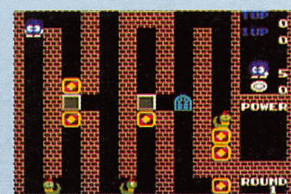
ダンクショット

自分でエディットしたチームを操作して、チャンピオンをめざすバスケットボールゲーム。プレイヤーは同時に監督の役割もはたすわけだ。エディットされた選手たちは、プレイを重ねていくうちにだんだんとレベルアップし、シュート力やジャンプ力などをつけていくのだ。ルールは本物のバスケットボールにできるだけ近づけた本格的なもの。スピーディーな試合展開をしないと、3秒ルールや30秒ルールにひっかかってしまうぞ。

↑まずは自分のチームを作成。チーム名やユニフォームを決めてから選手を6人作る

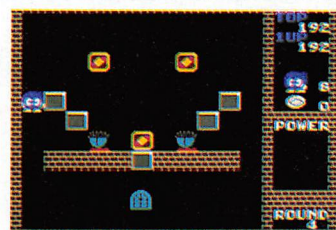
↑敵陣を中央突破してダンクショット！この黒人選手はシュートの成功率がいいぞ

エッガーランドミステリー

かわいいキャラクタを操作し、動かせる壁や弾による攻撃を使っておじゃまな敵をどかしたりとじこめたり、ときには利用したりして出口をめざすアクションパズル。ゲームには時間無制限でパズルを解くTYPE1と制限時間の間に画面のどこかにいくつかかくされている王冠をとっていきながら解くTYPE2の2つのモードがある。また自分でステージを作れるコンストラクションもあるので、友達とステージの出しあいをしてみよう。

↑1面目のスタート。◆のコマをとることに2発ずつ弾を撃てるようになるのだ

↑無事脱出に成功してぶぁんざーい!! でもこのあとのステージは当然きびしいぞ

どうしてこんなにはまってしまう?!

たとえば、Mファン編集部では、数週間にわたってVol.2に入っているローラーボールが異常に流行した。原稿書きやプログラム解析のあいまに1プレイ2プレイ、そしていつのまにか1時間もたってしまっていてあわてることもしばしばだった。だれでもすぐにゲームができて、しかもプレイヤーの腕前がすぐに得点に反映するゲーム性のすなおさが人気のもとだったようだ。昔のゲームは画面が単純だし、BGMも最近のものにくらべれば比較にならないほどシンプルだ。しかし、そのゲームのシステムは、最近のゲームにくらべても決して見おとりしないような工夫がこらされている場合が多い。たとえば、ダンクショットはかなりリアルに設定されたルールなどもおもしろいが、プレイヤーが自分で設定した選手をきたえてやるとその選手が成長するようにできていて、プレイヤーが上達すれば選手のレベルも上がって行くのがおもしろい。スポーツゲームにRPG的要素が入っていて、アクションのほかに選手の実力アップが楽しめるわけだ。要はそのゲームが楽しめるようにできていれば、プレイヤーははまってしまうのだ。当然のことだけどね。

↑エッガーランドミステリーは、登場キャラクタのかわいさと敵の多彩さが魅力的

↑つぎの捨て牌をずらして表示したり、メッセージが出たりと親切設計のてつまん

←これがMファン編集部にインフルエンザみたいに流行したローラーボール。最上段はエキストラポイント、2段目はスロットマシン、3段目は得点場所が多い。ちなみに編集部記録は203万点だ

HALゲームコレクションVol.2

スーパービリヤード

6つの的玉をポケットに落とすビリヤードゲーム。1～2人プレイ用。まず台のまさつの強さや突く回数、何点マッチかなどの基本設定を入力してゲームスタート。的玉は色に応じて10～60点で、ポケットに入れたプレイヤーの得点になる。また、6つのポケットのうち1つがラッキーポケットになって、ここに入るとボーナスポイント。台のまさつを少なくして、こおりの上でビリヤードをしているような変則プレイをするのもいいかもね。

↑左がわにあるグレーにみえるのが手玉。ピンクの玉がおいしいところにいるぞ

↑うまくピンクに当たってポケットに入った。ピンクは1番点が高くて60点だ

ホールインワンプロフェッショナル

Vol.1に入っているHOLE IN ONEのバージョンアップ版。通常のストロークプレイのほかに、マッチプレイやトーナメントモードもあり、アベレージ、エキスパート、プロフェッショナルの3段階でゲームがむずかしくなる。コースはキングとクイーンの2コース36ホールある。どれも趣向をこらしたレイアウトの難ホールばかりだし、写真のようなへんてこりんなホールもたくさんあって、スコアを伸ばすのもなかなか大変なのだ。

↑クイーンズコース1番ホール。ドライバーでピンめがけてまっすぐにショット！

↑出た！　クイーンズの10番ホールはなんと、つめまでついてる巨大な足型なのだ

ローラーボール

縦約4画面分のスマートな台に、4組のフリッパーのついたピンボールゲームで1～2人用だ。ベル、チェリー、ナスの3種類の絵が出るスロットマシンが途中にある。ベルならボーナスポイント、チェリーなら台の下のほうに行った玉を上段に打ち上げてくれるが、ナスが出ると上に上げても玉が打ち降ろされてしまう。普通のピンボールと同様に、1つの玉をどれだけ長持ちさせられるかが勝負になる。ともだちと2人でやるとはまるぞ。

↑スロットマシンでチェリーをそろえておけばたとえ下に落ちても復帰できるのだが

↑こうなってしまったらもうおしまい。ボールも3発使いきってゲームオーバーだ

EDDY II

このソフトだけはゲームではない。じつはトラックボール対応のグラフィックツールなのだ。直線、曲線、円や楕円を描く、色をぬるといった基本的な機能のほかに、画面の複写や画面全体のスクロールといった機能もある。また、描いた絵をBASICのデータに変換して保存してくれる機能がついているので、自分で組んだプログラムの中にEDDY IIで作った画面を組みこむのもかんたんだ。最近のものにくらべれば処理速度は少しおそいが、十分使えるツールだ。

↑EDDY IIの初期画面。右に表示されているメニューを選んで自由に絵を描く

↑とりあえずこんな絵を描いた。画面データはディスクやカセットにセーブできる

FAN-NEWS

ダンジョンハンター

アスキー
☎03-486-8080
3月下旬発売予定

媒体	MEGA ROM
対応機種	MSX MSX2/2+
RAM	16K
セーブ機能	コンティニュー
価格	未定

画面にむかって光線銃をバシバシ撃つ爽快シューティングゲームの登場だ。むかって来る敵は、手に持った光線銃でバッタバッタとなぎ倒そう!

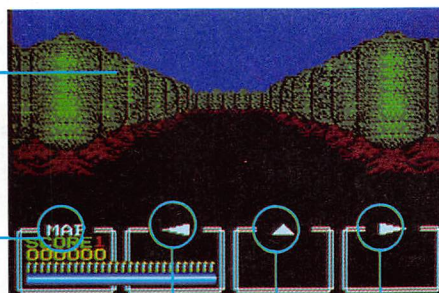
光線銃を使って敵をバンバン撃ちまくれ!!

すでに、中近東(サウジアラビアやクウェート)では発売されているダンジョンハンターは名前の通り、ダンジョンのなかを歩きまわり、出てくるモンスターを光線銃でガンガン撃ちまくるという、わりと単純なゲーム。ゲームは6つのステージで区切られている。各ステージにいくつかある墓場でモンスターと戦い、全滅させるとマップやカギが出てくることがある。このカギを持ってボスのいる墓場まで行き、ボスを倒すとステージクリアとなるのだ。こう書くとかんたんそうだが、けっこう熱くなれるのだ。

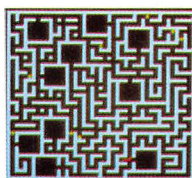
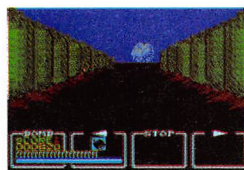
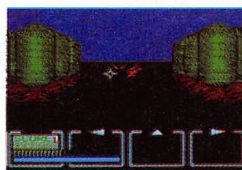
"Plus-X"ターミネーターレーザーという光線銃

■画面説明■

メイン画面
画面上部がメイン画面になっている。ゲームは3Dで展開され、敵がジワジワと近よってくる感じだ。

マップ・アイテム
ここを光線銃で撃つことによって、マップを見たり、ばくだんなどを使ったりできる。

移動 3つの矢印を撃つことによって、その矢印の方向に移動するんだ。うしろに行きたいときは、右か左の矢印を2回撃てばうしろにむけるぞ。

ステージ1は森!ボスを捜し出し倒せ!!

ステージ1は森での戦闘だ。まず、マップをさがして墓場荒らしだ。途中で吸血こうもりやスケルトンなどのザコキャラが襲ってくるのをちょちょいのちょいとかわし、先へ進む。マップを手に入れるとカギのありかがわかるので、今度はカギを求めて墓場荒らし。カギを手に入れたら、ボスとの対決が待っている。

あちこちにある四角いブロックが墓場。カギが隠されていたりボスがいたりする

迫ってくる敵を光線銃で撃つんだ

弾には限りがあるので撃ちすぎないように注意

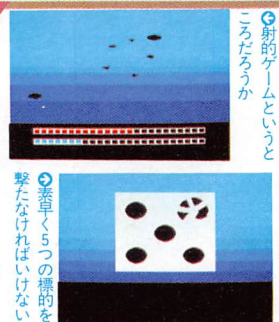
墓場では一定の敵を倒せば抜け出せる

カギを取ったらボスを捜して対決だ!

役に立つアイテム一覧

アイテム	説明
薬(青)	アイテムを取るには撃てばいい。ダメージを少し回復
薬(赤)	このアイテムを撃つとダメージをすべて回復してくれる
マガジン	弾を撃ちつくしてもこれがあれば、弾が満タンになる
たて	プレイヤーの防御力を、ある回数だけアップしてくれる
ばくだん	これを使えば画面上の敵(ボス以外)すべてを一掃する
ビン	2種類。移動スピードを(黄→はやく、赤→おそく)変える
マップ	これを持っていないと全体マップを見ることができない
カギ	ボスと戦うにはこのカギが必要。重要なアイテムだ

続々とソフトを開発!!

このダンジョンハンターを買うと、光線銃がいっしょについてくる。アスキーはこの光線銃の発売に合わせて、続々と新しいソフトを開発している。このつぎのゲームはディスクで発売されるのだが、そのディスクにはいくつものゲームが入っているそうだ。つまりディスクマガジン的にいろいろなゲームが遊べるわけだ。右の写真はまだ開発中のものだが発売が待ち遠しいね。

射的ゲームというところだろうか

素早く5つの標的を撃たなければいけない

-THE LEGEND OF SHONAN-
湘南伝説
© 1990
VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.

FAN-NEWS しょうなんでんせつ

湘南伝説

ビクター音楽産業
☎03-423-7901
発売中

媒体	2DD×2 ♪
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	64K (要漢ROM)
セーブ機能	ディスク
価格	7,800円

湘南を舞台とした暴走族同士の抗争がテーマのシミュレーションゲーム。海岸道路を己(おの)れの支配下に置こうとするヨコヤマ連合の野望を打ち破るのだ!!

横浜(ハマ)の暴走族が攻めてきた

湘南を支配下におさめようと、横浜の巨大チーム・ヨコヤマ連合が侵攻してきた。プレイヤーは、それを阻止すべく戦う、という設定の陣取りシミュレーションゲームなのだ。目的は敵の本部にいる総長を倒すこと。全部で10ステージあって、1人でも2人対戦でもプレイできる。

左上は通常移動用マップ。右上のは全体マップ。下には自軍と敵軍のデータが表示されるのだ

これが基本コマンドだ!!

部隊(ユニット)に対するコマンドは大きく分けて、移動、攻撃、特命の3つがあるのだ。

このほかに、右で紹介しているような、自軍を強くするコマンドがある。

移動

ユニットには移動力がそれぞれ設定されていて、その数値以内で移動できる。敵のユニットに隣接しても止まらなくてもいいので、敵のすぐそばでも自由に移動できる。

移動させたい部隊をカーソルで指定する

すると移動できる範囲が示される

あとは移動させて決定するだけだ

攻撃

基本的に隣接している部隊しか攻撃することはできないけれど、一部の部隊は離れたところから一方的に攻撃することができる。地形によって守備力が違ってくる。

1人1人が画面の中央に向かって駆けていく

全員が中央にいくとフラッシュして……

生き残った者だけが画面に表示される

特命

このコマンドには6つの種類がある。セーブやロードをするのもこのコマンド。なかでもユニークなのは、行動が2倍行える「気合」や、スカウトした幹部をクビにできる「幹部クビ」などだ。

幹部は1人しか雇えないのでいらなくなった幹部はクビにするのだ

兵士をやとって(したっぱ)幹部を集める

重要なのは、まず学校を占領することだ。学校からは収入を得ることができるし、自分の所持金を使って部隊を徴兵することもできる。部隊は切り込み隊、攻撃隊など全部で10種類。学校ではさらに、特攻隊長などの自分の右腕になる幹部をスカウトできる。するとその幹部の特徴に対応した部隊の攻撃力と移動力がアップするのだ。

徴兵

学校と本部でのみ部隊を徴兵することができる。所持金以内だったら、何部隊でも動員することができるのだ。

各部隊は10人で1チームなのだ

購入

オートバイか、車をこのコマンドで買うことができる。値段が非常に高いけれど、ローンを組んで分割支払いもできる親切さ(?)なのだ。

バイクのほうが移動力がある

スカウト

部隊徴兵と同じように学校で幹部を雇うことができる。ただし、毎ターンごとにこづかいを与える必要がある。

幹部は全部で8人。誰を選ぼうか?

1人でも2人でも楽しめる

うれしいことにこのゲームは1人でも2人でもプレイできる。2人の場合は、さまざまなタイトルのついた10種類あるステージのなかから好きなものを選んでプレイするのだ。1人の場合は、自軍の総長の名前とチーム名を入力して、スタートする。ステージを選ぶことはできなくて、10ステージをひとつずつ勝ちすすんでいくのだ。各ステージは、約42画面の広さを持っていて、まさにヤリガイがあるだろう。しかし、システムはとっつきやすく、SLGの初心者にはうってつけである。

モード選択画面

1人用と2人用の好きなほうを選ぼう

学校を占領する

学校は自軍の部隊が入るだけで占領できる

でもって敵の総長を倒すとこうなる。気分はサイコーだぜ!

FAN-NEWS

帰ってきた探偵団X

ハート電子産業
☎045-461-6071
3月9日発売予定

媒体	2DD×3
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	5,800円

しゅん、みき、やす、のぶ、の4人の探偵団Xのメンバーが巻き起こすギャグとパロディの爆笑アドベンチャーゲーム。シナリオは豪華3本立て／

ギャグ満載のアドベンチャーゲーム

脈絡(みゃくらく)のないストーリーと、思わず笑っちゃうパロディ、「真面目にやれ／」と怒ってしまいそうなギャグの連続を強力な武器とするアドベンチャーゲーム。アドベンチャーゲームといっても何日も頭を悩ませながら解くようなタイプではなく、笑いながら先へ進む新人類タイプ。「移動」「話す」「調べる」の3つしかないコマンドから1つ選び、そのあとに現れる目的を選ぶだけでズンズン先へ進むのだ。ディスクへのセーブ、ロードは事務所でする。また、このゲームにはシナリオが3つ用意されており、自分の気に入ったシナリオからはじめることができるというのも魅力だ。

画面下部のメッセージウィンドウにはギャグがバンバン表示される

主人公と悪玉

主人公たちは名門じゃがいも学園のハチャメチャ4人組(しゅん、みき、やす、のぶ)が結成した正義の組織「探偵団X」。一方、悪玉は元先生の集団「悪の白寺山株式会社」だ。

悪の白寺山株式会社3人組

元学校の先生が結成した悪の組織。なかなか手強いぞ

VS.

しゅん
探偵団Xのリーダー。キミのこと

みき
探偵団Xの紅一点。気が強い

やす
大ボケしかかまさない、ヘンな奴

のぶ
ドラえもんみたいに便利な奴だ

乙姫の涙は深海の果てにの巻

ある日、探偵団Xの事務所にやってきた亀が「竜宮城が大変なことに……」とメッセージを残して死んでしまうところからストーリーがはじまる。正義感の厚い探偵団Xのメンバーは、「さあ、竜宮城へ行こう」と張り切って出発。潜水艦をつくり、太平洋でモンスターと戦いをくりひろげ、冒険の旅を続ける。そして、やっとたどりついた竜宮城で探偵団Xを待ち受けていたものは……。

亀からの依頼

ひょんなことから依頼を受けた探偵団X。目的地の竜宮城に行くために博士の所や、町のバイク屋に行って、みきの色気を使って情報を集める。

竜宮城に詳しいルーパ3世博士

パンチラス2世は潜水艦を研究中

話はこの亀の死からはじまる

太平洋の戦い

潜水艦が完成し、いよいよ竜宮城に向けて出発／しかし太平洋にひそむモンスターを倒さないとたどりつけない。モンスターとはジャケンで勝負だ。

太平洋で4匹のモンスターと対決。体力がなくなるとゲームオーバー

人魚のお宿。ここでダメージを回復してくれる

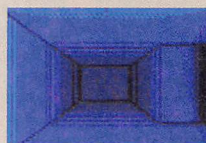
竜宮城を救え

竜宮城にたどりついたが、悪の白寺山株式会社3人組に捕まってしまう。なんとか、牢屋を抜け出し3人組と対決だ／

迷路を抜けて乙姫様を救出する

ついに3人組と対決。やっつけろ／

乙姫様「さよーなら」

玉手箱を開けたとこ

★ブリバリ伝説の巻★★★

みきの勝手な行動でグランプリレースに参加することになった探偵団X。狙うは総合優勝だ。レースには悪戦苦闘のバイクレースゲームが用意されているゾ。

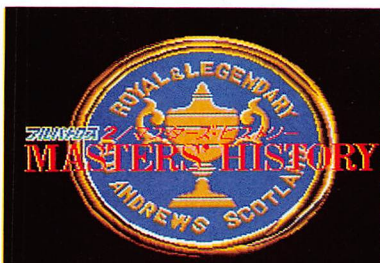
スポンサーの所に行ってエンジンを提供してもらうが……

いよいよグランプリレースが開始された。ライダーはキミだ

★がんばれ地球防衛軍の巻

地球防衛軍のかわりに探偵団Xが怪獣退治をすることになった。ところが怪獣を調査していくうちにある秘密が隠されていることをつきとめた。

こいつが大怪獣ドメストだ。こいつに食われないように注意

おっとどこかで見たキャラだな。どこで出るかお楽しみに

FAN-NEWS

マスターズ・ヒストリー

アルバトロス2

日本テレネット
☎03-268-1159
3月13日発売予定

媒体	2DD×4 ♪
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	8,800円

古きよき時代の香りのする新しくてレトロなゴルフゲーム。なめらかなスクロールと美しいビジュアルシーンで、前作よりさらにグレードアップ!!

リアルさを追求したゴルフゲーム

アルバトロス2は、ゴルフのもつメンタルなリアルさを追求しながらも、初心者でもわかりやすく操作性を第一に考えて作られた良心たっぷりのゲーム。マウスを使えば片手で操作できる。舞台は、栄えあるイギリスの20世紀前半の古きよき時代。トータルの打数を競うストロークプレイ、4日間に渡って成績を競うトーナメントプレイ、ホールごとに勝敗を決するマッチプレイなどバラエティにとんだ5つのモードがある。そしてコースは、難易度の違うのものが3つ、計54ホールが用意されている。残念なことに、これらは実際に存在するコースではないが、とてもよくできている。

↑木にボールが衝突。風を考えないとこうなる

↑カントリークラブ全景。ここから優雅な戦いが繰り広げられる

基本画面なのだ

コース名・ホール名
選択したコース名と現在のホール名が表示される。※

ショットウインドウ
ボールの接地面の状態、クラブの選択やパワーゲージを表示する。

スクロールウインドウ
ショットしたボールが飛んでスクロール画面になる。

マップウインドウ
各ホールの全体マップ、風向きと強さがあらわれる。矢印をウインドウの一部分にあわせると拡大マップを見ることができる。

断面図
ホール全体を横から見た断面図。前回までのボールの弾道が、点線により表示される。

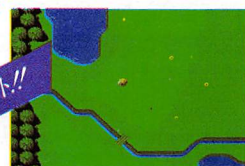
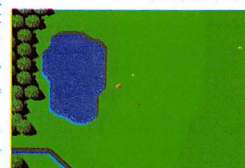
スコアテーブル
プレイに必要なデータであるプレイヤーの名前、トータルスコア、そのホールの規定打数、ヤード数などが表示される。

※画面は開発中のものです。

スクロールはなめらかに

このゲームのウリともいえるスピーディなスクロール。ちょうど上から見た2D表示のコースが、流れるようにスムーズに動いていく。ホールには凹凸があり、変なところにボールを落とすと転がって、バンカーに捕まることもあるのだ。

↑グリーンは三角形の記号で芝目が表示される。記号は3種類、複雑なグリーンもある

↑グゥウィインとボールが落ちていく。スムーズなスクロールのせいもありかなりの迫力だ

5つのモードで対戦する

5つのモードの中で特徴的なモードが2つある。1つはあの麻生優子ちゃんがキャディになるトレーニングモード。優子ちゃんが各ホールの説明をしてくれたり、風の有無の設定や、ショットした後でのやり直しができたりする。もう1つは、近代ゴルフの基礎を築いた8人の名プレイヤーたちと対戦するビジュアルマッチ。相手によってコースが変わり、勝つと美しいビジュアルがあらわれ、プレイヤーを讃えてくれるのだ。

↑ビジュアルマッチの対戦者の一人、ボビー・ジョンズ

↑女性も登場する。2人目の対戦者セシル・リンチ

セピア色のグラフィックを見ると、なにか心が落ち着くようだ

ディスクマガジン・ファン

DM fan

パソコン、ゲーム機は数あれど、ディスクマガジン(DM)があるのは当MSX界だけ。しかも、しっかり定着して人気を得ている。春にむけてDMはさらに充実。注目度急上昇なのだ!

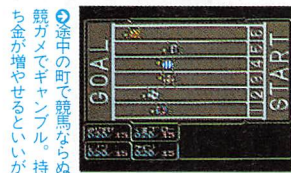
2DD DS#11 ディスクステーション11号/4月号

●2DD×2 ♪ MSX2/2+ 1,940円・発売中(毎月8日発売) ●コンパイル

どんどん出るディスクステーションは、3月8日発売の号で11号目の4月号となった。こうやって毎月発売の月刊になると、その号らしい特徴というものがなかなか希薄になりがちだ。Mファンにしても3月号ってどんなだったかな、と考えてもすぐに何が特集されていたかなんてうかんでこない。これはある意味で宿命みたいなもので、そのぶん中身が最新情報満載の情報中心になっていく。

というわけでDSも、今回初めてお知らせというものが入っている。ゼネラルプロダクツという『電脳学園』を作っているソフトハウスがやるイベント「パ

←サイコロで遊ぶ人気RPG。『ルーンマスターII』。第2弾はDSから独立したソフトになる

→途中の町で競馬ならぬ競ガメでギャンブル。持ち金が増やせるといいが

↑タイトル画面は???

ソコンゲーム大会」の詳細だ。たぶん、今後もこういったものが増えるのではないかな。そういえば、MSXのイベントの報告が入っていたことがあったけど、こういうことはもっとやってもらいたい。

さて今月は右に紹介している(株)日本テレネットの『ヴァリスII』、データウエストの『ミスティ』、コンパイルの『ランダーバーン』、Mファンの『スネーカー』が遊べるもの。そのほかはデモ。ほかに恒例のBGV。テーマは国民的行事のお花見。コンパイルさんもやってくれます。これからもどんどんお願いしたい。来月あたりは期待の『SDスナッチャー』なんかどうでしょうか。というわけで4月6日発売の12号はいかに?

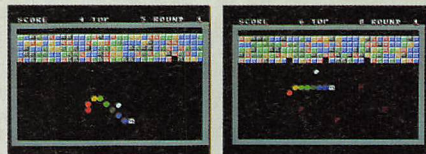
日本テレネット ヴァリスII Ⓟ

あこがれの優子ちゃんが、活躍するアクションゲーム『ヴァリスII』を体験できるのだ。気味の悪い敵をパジャマ姿の彼女がやっつけていくようすはなんだかあぶなくて、早く武装用スーツを着せてあげなくちゃ、と思うのだ。

データウエスト ミスティ Ⓟ

ミステリーの短編を楽しむ推理ゲーム『ミスティ』。今回の事件は主人公神代探偵が出会った白い着物姿の亡霊が、ほんとうに亡霊かそれとも何か別のものであるかを捜査する。山奥村で、何が起きようとしていたのか。

MSX・FAN スネーカー Ⓟ

今月のファンダムで掲載しているブロックくずしタイプのゲーム。操作するのは虹色のかわいいヘビのみ。カーソルで8方向に移動させて玉をはじき返すと、ブロックが1つずつ消えていく。最初はむずかしいけど、ハマる。

コンパイル ランダーバーン Ⓟ

4月といえばエイプリルフールというわけで、このゲームは、連載シューティングの『ブラスターバーン』のパロディ版。主人公のランダーくんは全宇宙に粗悪なみかんをバラまき、宇宙征服をねらっている悪者みかんを退治するため、オレンジ星に向かうという話。

コンパイル BGV(お花見)

春といえば、花。花といえば桜。桜といえば、花見。花見といえば宴会……。というわけで、コンパイルのいつものノリでBGVは楽しい花見となった。ランダーくんをはじめ、かつて登場したDSのキャラクタが総出演。

※Ⓟマーク……遊べるもの
Ⓣマーク……デモ

ピーチアップ3

●2DD×2 ♪ MSX2/2+3,800円・3月23日発売予定(奇数月25日発売)
●もものきはうす

♡(エッチ)ゲームにシューティングがあったっていいじゃない、というわけで3月23日発売予定のピーチアップ3はなかに『究極ピーチ』というれっきとしたシューティングゲームが入る。詳細は未定だが、きっとああなってこうなって……というわけだろうから期待したい。そのほかに、プチゲームとして『ピーチクラブ世界一周双六(すごろく)編』というサイコロゲームが入る。いずれも開発途中というわけで、右に紹介している画面写真も試作中のものだ。これだけではわからないけれど、やっぱり♡の部分もたくさん入るわけで、楽しみにして損はなさそう。

左下のイラストは3号のパッケージに使用予定のもの。まえの桃子ちゃんがよかったなあ、と個人的に思いつつも、ミンメイみたいでかわいい、とこれも気にいってしまう。

さて、このほかの予定はゼネラルプロダクツの『電脳学園』の前回と違うバージョンのもの、アリスソフトの『あぶないてんぐ伝説』、そしてユーザーからのお便りを集めた『MAIL BOX』、編集後記が入る。以上が、この記事を書いている段階でわかっている内容全部だ。来月には、すでに発売になっているので、さらに詳細をお伝えすることができると思う。すこし舌ったらずな紹介となったがこのへんでご勘弁。では、来月号で。待ちきれない人は3月23日ね。

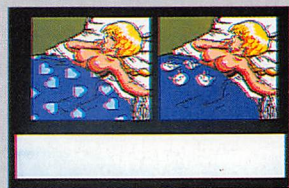
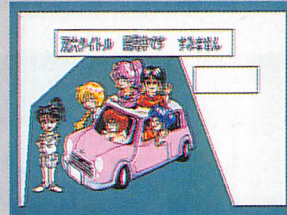
ディスクのタイトル画面

メニュー画面はこんな感じになる

究極ピーチⓅ

どこが究極なのか、いまのところ不明ですが、♡もののシューティングゲームなのでかなりだいたんな想像をすると……やっぱり究極としかいいようがないのでしょう。ああ、なんてスケベな私。

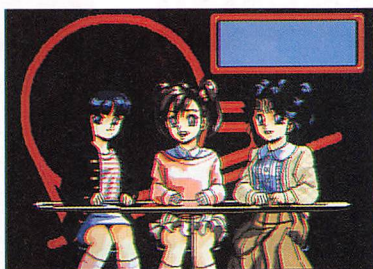
ピーチクラブ世界一周双六(すごろく)編Ⓟ

サイコロをころがして運命を決める。そんな生き方がテーマのゲームがこれ。やはり途中でお待ちかねの♡シーンが登場。紹介している画面は開発中なので、どこで登場するかは不明。お楽しみに!

ピンクソックス2

●2DD×1 ♪ MSX2/2+2,800円・発売中
●ウェンディマガジン

かなり♡指数が高いピンクソックスシリーズの第2弾がついに発売になる。前回登場のまなみちゃんにくわえて、『グラムキャッツ』のさやかチャンと、ゆかチャンが参加。もちろん連載小説の『ハーフタイムラバー』も入っている。今回の話はいよいよ中盤にかかっておもしろくなりそう。また、これも連載のアドベンチャーゲームが入る。前回の話でコールドスリープから目覚めた主人公が宇宙船内の自分の部屋に落ち着いたところから、いよいよほかのコールドスリープの人たちが何人か目覚めて話はさらに進んでいく。男なのに女である、というヘンな設定の展開はどうなるのだろう。興味あるところだ。さらに、自然画を使った『アダルトカード合わせゲーム』は、美少女といえば白夜書房の月刊誌「オトメクラブ」から、かわいくて、おいしそうな女の子を選んで使用するという。それが1点にふつうのグラフィックタイプが1点あって合計2点だ。

さて、新コーナーも登場する。『やぶって見せてポン』というものでトランプのスピードというゲームをコンピュータと対戦しながら、勝ったら女の子の一部分を隠しているテープをはがせるというもの。エッチだなあ。

そしてさらに、とっても刺激的な『どしどしふんどし』だってありますぜ!

メニュー画面。「グラムキャッツ」のさやか登場!

「やぶって見せてポン」に出てくる女の子

「どしどしふんどし」は止まらない!

発売中のソフトを再チェック!

ON SALE

期間/1月15日から2月14日まで

今月は新作がやたらと不作。たった7本しか発売されていなかった。年末年始と多くのソフトが出てみんなのおこづかいもつきるころだし、ちょうどいいか!

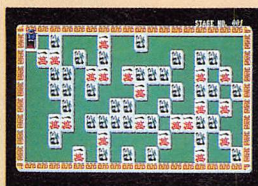
対応機種の記号の意味

無印はMSX2/2+のソフトです。⊕はMSX2+専用、●はMSX・MSX2/2+のソフトです。◑はMSX2か2+、⊙はMSXかMSX2かで機能が切り換わります。♪はMSX-MUSIC対応です。

期間中に発売されたソフト

1月

18日 紫禁城(D)/スキャップトラスト/6,800円

マージャン牌を使った、かわったアクションパズル。スタート地点からゴールまで牌をどけて進むだけのゲームだけど、これがなかなか難しい。牌の絵がらもキレイで楽しい。

銀河英雄伝説+セット(D)/ボーステック/11,600円

シミュレーション『銀河英雄伝説』とその追加シナリオ『パワーアップ&シナリオ集』を1本のソフトとして発売。これから銀英伝を買おうと思っているキミにぴったり。

19日 ドラゴンナイト(D)/エルフ/6,800円

あるときは本格RPG、またあるときはかわいい女の子の出てくるエッチゲーム。しかして、その正体はエッチな要素たっぷりのRPGだ。RPG好きのスケベなキミに/

25日 ピーチアップ2(D)/もものきはうす/3,800円 ♪

これまたエッチ。エッチなディスクマガジン『ピーチアップ』の第2弾。安い価格とエッチな中身で大好評。この先も、奇数月の25日に発売され続けるとはうれしい。

ミスティVol.3(D)/データウエスト/5,000円

すでに2作発売されているシリーズもののミステリーAVGの3作目。最近ではめずらしく数枚のグラフィックのみのテキストアドベンチャーに近いタイプのゲームだ。

30日 ウルフAT(D)/テクノポリスソフト/6,800円

主人公は正義感の強いトラック野郎ウルフ。悪の秘密結社「XXX」を倒すべく、街のヤクザなどをビシバシたたきのめしていく、爽快なアクションゲーム。

2月

8日 ディスクステーション3月号(D)/コンパイル/1,940円 ♪

月刊化を果たした『ディスクステーション』の3月号。新作もたくさん見られるけど、今号にはレトロゲームも収録。

ソフトなんでもベスト10

年末年始と新作発売予定表にも多くのエッチゲームが名をつらねたのに目をつけ、先月、エッチゲームのベスト10を募集したわけだが、ハガキがくるにつれてMSXユーザー(あるいは本誌の読者)のスケベさを痛感させられる思いだ。いままで、ベスト10のハガキには見られなかったイラストまで多くなった。というわけで結果は右のようになった。プレゼントの当選者は来月のこのページで。

つぎのベスト10は「思わず涙したベスト10」。どんなジャンルでもかまわないから、ゲームを解いて、プレイして、こいつは感動した/ と思ったソフト(1990年3月8日現在発売中のもの)を1～3位までハガキに書いて送ろう。あて先は、〒105東京都港区新橋4-10-7徳間書店インターメディア MSX・FANベスト10係まで(3月20日必着)。ハガキのなかから抽選で5名にMファンテレカ、1名に1位のゲームにちなんだ賞品をプレゼント。選んだゲームに対する意見などもどしどし書いておくこと。

1989年話題の当選者:〈東京都〉小平和志に『激突ペナントレース2』を、〈東京都〉武政俊〈千葉県〉島村和仁〈愛知県〉井戸一誓〈福島県〉志賀惣一郎〈沖縄県〉平良直樹(敬称略)にテレカをプレゼント。

エッチゲーム ベスト10

順位	ソフト名
1	ピンクソックス(ウェンディマガジン)
2	ポッキー(ポニーテールソフト)
3	ドラゴンナイト(エルフ)
4	カオスエンジェルズ(アスキー)
5	グラムキャッツ(ドット企画)
6	せまってみたい(ハード)
7	ぴんきぃぽんきぃ(エルフ)
8	リップスティックアドベンチャー(フェアリーテール)
9	ピーチアップ(もものきはうす)
10	トワイライトゾーンⅢ(グレイト)

⇧エッチソフトのベスト10だとなぜかハガキの返りがいい。1位はピンクソックス。その1位とたった3票の差で2位なのが、続編が発売される予定のポッキー。以下、RPGの2本が続いている。

J&P渋谷店 売り上げベスト10

順位	前回順位	ソフト名
1	—	ディスクステーション3月号
2	—	ドラゴンナイト
3	—	ピーチアップ2
4	2	ルーンワース
5	—	レナム
6	—	グラムキャッツ
7	—	イースⅡ
8	—	信長の野望・戦国群雄伝
9	—	アークスⅡ
10	—	銀河英雄伝説

⇧あいかわらず1位はDS、3位にピーチアップとディスクマガジンが強い。しかし、2位にドラゴンナイトというのはなかなか健闘、人気の高さがうかがえる。エッチものの人気が全体に高い(2月15日調べ)

協力:サトームセン1号店、J&P渋谷店、J&P町田店、LAOX武蔵小山店

ベスト10 応募券 ④

超新作ソフト紹介!

COMING SOON

ここMSX・FAN編集部のアシスタントの間で『ドラクエⅣ』の話題でもちきりだった時期もすぎ、ようやく落ち着きを取りもどしてきた。落ち着きを取りもどすまでは『ドラクエⅣ』の情報が飛びかう、飛びかう……。さて、ドラクエブームが一部でつづくなかでMSXはというとタケルががんばっている。6本中2本もタケルが入っているぞ。

※画面はすべて開発中のものです。媒体欄には種類のみ表記、枚数は表記していません。

シリーズ4作目でストーリーも大づめ
ゼロ　第4のユニット4

■データウエスト
■☎06-968-1236
■3月下旬発売予定

媒　体	2DD ♪
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
価　格	8,800円
ジャンル	アドベンチャー

メーカーより

第4のユニットシリーズ第4作目『ゼロ』がMSX2にいよいよ登場。多彩な登場人物、超強力なシナリオなどシリーズ中最高の完成度をほこっています。BGMはもちろんFM音源に対応。メッセージも漢字ROMなしでの漢字出力を行い読みやすさ文句なし。

もうおなじみになってきた『第4のユニット』シリーズの最新作が登場した。その名も『ゼロ』。シリーズ4作目だ。

1作目。航空機事故から奇跡的に助かったブロンウィンという少女が、失った記憶を取りもどすべく調査をはじめる。そして、自分が悪の組織WWWFによって作られた4番目のBS(バイオニック・ソルジャー)であることを知り、統合軍の一員となりWWWFと戦うことを決意する。

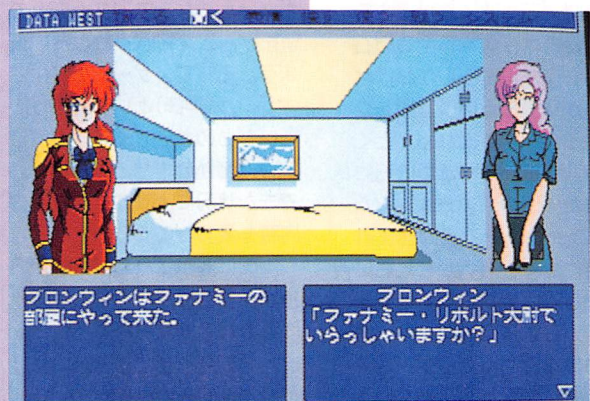
続いて2作目。ふたたびWWWFとの戦い。少しずつ暴かれるBSの秘密。ブロンウィンは、BSがクローン技術によって作り出された生体兵器で、自分もその1人だと知る。

3作目では、統合軍の越中博士がさらわれる。博士を助けにむかった彼女のまえに、もうひとりのブロンウィンが登場。自分がクローンなのではと悩みつつも彼女は戦い、勝利する。そして、もうひとりのブロンウィン、スイシーゼから自分がオリジナルだと聞かされる。

そして、この4作目。自分がオリジナルだとわかった彼女は、いくつかの疑問を持つ。オリジナルでありながらBSの力が備わっていること。両親など、自分の記憶について……。彼女は少しでも情報を得ようと調査を開始した。おなじころ、ある問題が発生していた。助け出された博士がクローンなのではないかというのだ……。

以上のような物語のSF感覚のAVGだ。わりとオーソドックスなシステムだが、その場に応じた表情をコマンドとして選択できるあたりがおもしろい。

主人公がじつはオリジナル!? その謎を解き明かすため新しい調査がはじまる

おなじみのキャラクタも登場

第4のユニットシリーズファンのみなさま。お待たせしました。やっとでます

表情をかえるといろいろな情報がきける

お話だけでもいいですか?

〈ルーンマスターにつづく新作〉DSクリスマス号で大好評だった『魔導物語』のⅠ～Ⅲまでシリーズ3作を1本にまとめた『魔導物語Ⅰ－Ⅱ－Ⅲ』が、コンパイルから発売される。MSX2／2+、ディスク版で、発売日は6月20日を予定している。価格は予価で 8,800円。1本のなかに3つのシナリオが入ったお徳用ソフトだ。内容は来月のカミングスーンで紹介するぞ。

新しく遊べるマップがたくさん
スーパー大戦略 マップコレクション2

■マイクロキャビン（タケルでのみ販売）
■☎0593-51-6482
■3月20日発売予定

媒体	2DD
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
価格	3,500円
ジャンル	データ集

メーカーより

SUPER大戦略マップコレクション2はいよいよ、3月20日タケルにて新発売です。2か国戦から4か国戦までさまざまなマップがあなたを待ちうけています。マップのなかにはMSX・FAN2月号のマップ募集をみて応募されたユーザーからのマップやMSX.FAN編集部作成のマップも入っています。ご期待くださいね。

スーパー大戦略ファンのキミにとてもうれしい情報。『スーパー大戦略マップコレクション2』がタケルで発売される。

収録されるマップの数は全部で80枚の予定。そのうちメーカーで作ったものが50枚、あとの30枚は『お話だけでも〜』を見て読者からメーカーに送られたマップなどだ。なんと、Mファンからもマップを用意しているぞ。

↑空港のそばの街はうるさいだろうなぁ

↑きっと九州地方にちがいない

80枚の「予定」というのは、応募マップ数が30枚以上になったらという条件つきのため。というのもマスターアップ寸前までマップを募集しつづけて、それまでに集まったマップをできるだけ多く収録したいというマイクロキャビンのおもしろい試みのため。正確な収録枚数は買ってからのお楽しみ。

これはマップデータ集なので『スーパー大戦略』がないと遊べない。でも、これから『スーパー大戦略』を買うキミにはおすすめ。セットで買うのもいい。

↑島をどう占領するかがポイントだ

↑青森がモデルかもしれない

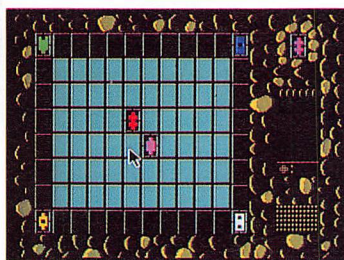
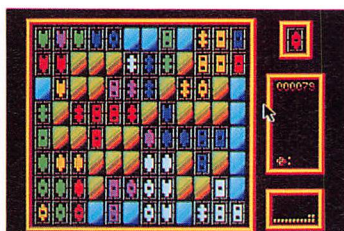
↑大陸にある街を占領しよう

パズルゲームの御先祖様が復活
石 道

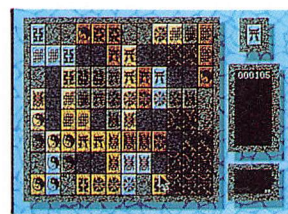
■アスキー
■☎03-486-8080
■発売日未定

媒体	2DD
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
価格	7,800円
ジャンル	パズル

メーカーより

『石道』には「オラクル(神託)」という機能があります。プレイ中「4-WAY」という石の形を作ると画面上にメッセージが表示されるのです。これは中国の易経にもとずくものであり、石をどこにおくかというプレイヤーの意識状態を反映したものになります。プレイヤーは暗示的なメッセージを自分で読み解くのです。

↑はじめは6個だけおいてある。この横に石をどんどんおいていくのだ

↑右下にあるのが手持ちの石だ。これを置ききればクリアだ

突然、現れたパズルゲーム『石道』。もともとこのゲームはとてつもなく古いパズルらしい。時代はエジプト文明ぐらいさかのぼってしまうとか。

数種類の柄や色の石が2個ずつあり、それをつぎつぎと8×12のマス目に区切られたボードにおいていく。しかし、石はおなじ色か、おなじ柄の石の横にしかおけない。石と石にはさまれた場所や石に囲まれたところにおくときは、触れる全ての石の条件を満たした石しかおけない。しかし、こういう難関をクリアすると高得点になる。とくに4-WAYといって4つの石に囲まれた場所や、または3-WAYといった3つの石に囲まれた場所におくと得点がとても高い。そして、手持ちの石を全部おききってしまえばクリア。途中でおけなくなったらゲームオーバーだ。かんたんじゃないかとあまくみてはいけない。よく考えてプレイしないと石が1個もおけなくなって、スカスカのままゲームオーバーになってしまう。そして、ゲームの途中でオラクル(神託)というお告げみたいなものがでてくる。これは3-WAYができたときにでる。できた状況によってオラクルの内容も変わってくるのだ。

↑気分によって石とボードが変えられる。好きな組み合わせでプレイしよう

画面に表示されるボードが3種類、石の柄が8種類あり好みにあわせて変えられる。気に入った組み合わせで気分よくプレイができるぞ。

お話だけでもいいですか？

〈日本ファルコムが動き出した！〉あのイースシリーズなど人気ソフトを続々発売している日本ファルコムがなにやら夏にむかって動き出したようす。『イースIII』を発売して一段落ついて、MSX用に、他機種からの移植を開始したらしいというウワサ。なんのソフトかは、まだくわしくわからないけど、発売は夏ごろの予定で開発が進んでいるらしい。

麻雀狂時代がバージョンアップ
麻雀狂時代スペシャルII

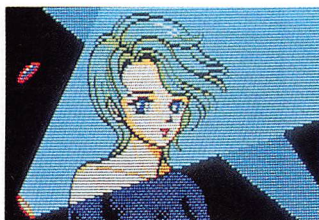
■マイクロネット（タケルでのみ販売）
■☎011-561-1370
■4月中旬発売予定

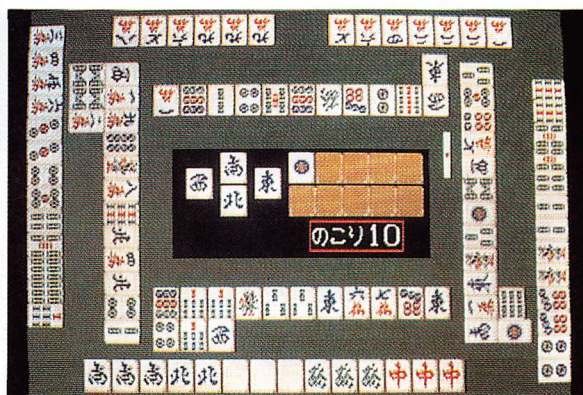
媒　体	2DD
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
価　格	4,900円
ジャンル	マージャン

メーカーより

2人打ち麻雀にはストーリーがついていて、麻雀＋ゲームクリアの楽しみがあります。ついでにかわいい女の子が脱いでくれます。ほっほっほ……
4人打ち麻雀は卓をかこんだ雰囲気のなかで進み、対戦結果なども記録しておけるので相手のあがり手なども一目瞭然。あとで自分の上がりやすい手などもじっくり考えることができます。

正統派麻雀の『麻雀狂時代スペシャル』が冒険編となって帰ってくる。ゲームは4人打ちと2人打ちとにわかれている。4人打ちは前作のように麻雀だけを楽しみたいひとむけだ。それに対して2人打ちはアドベンチャー形式でところどころでエッチなシーンも見られる。

2人打ち麻雀は麻雀大会（麻雀狂時代スペシャルのこと）の

2人打ちならこんな女の子の絵も出る

4人打ち麻雀の画面。これはトリプル役満というものすごい役で上がったところ

最中に誘拐された彼女を救うというひとつのストーリーにそって、つぎつぎと雀荘をまわって勝負するのだ。そして雀荘で人々から彼女に関する情報を買うのだ。しかし、麻雀に勝たなきゃ情報は売ってもらえない。だから麻雀でお金をもうけ、情報を買いまくるのだ。

一度対戦した相手の癖や上がり手などのデータを記録する対戦者レコード機能など楽しい機能もたくさん用意されている。こういった機能を使って、自分自身や友だちの打ち方なんかを研究すれば、実際の麻雀のときにもいろいろ役立てることができるかも。

ストーリー性のあるコンピュータゲームならではの2人打ちと通常の4人打ち。2つのモードで楽しく麻雀できるのだ。

サイコロはいらない双六風RPG
ルーンマスター・II

■コンパイル
■☎082-263-6165
■4月20日発売予定

媒　体	2DD ♪
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
価　格	未定
ジャンル	ロールプレイング

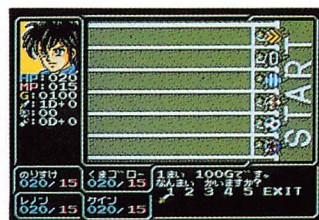
メーカーより

コンパイルの「等身大ランダー君」営業の田中だぉ。ディスクステーションスペシャルクリスマス号で好評の『ルーンマスター』の続編が発売されます。新たなグラフィック、前作を超越したスケールのイベントということで、この『ルーンマスター・II』は友だちも呼んで、パーティなんかしながらみんなで遊んでね。

DSクリスマス号に収録されていた『ルーンマスター』をさらにパワーアップした『ルーンマスター・II』がでるぞ。

DSに収録されたのはRPGの要素を取り入れた双六を楽しむゲームだったけど、今度はRPG要素を強化して、双六風RPGとして生まれ変わった。

ストーリーはというと、平和な王国に突然、魔物の大軍が押し寄せてきた。王国側は魔物を迎撃してきたが国王の側近の裏切りによって王国は滅び、国王はとらわれの身になってしまった。そして王国の勇士たちは平和な王国を取りもどすために立ち上がった。だが仲間の裏切りを恐れ、それぞれが単独で行動しはじめた。

王国の勇士たち8人のなかからキャラを選んでゲームスタート。4人までプレイ可。そして、途中にワナをしかけたり、モンスターを逃がしておいたりと妨害アイテムなどで他人のじゃまをしながら進むのだ。

これが競馬場ならぬ競亀場の画面。ここで亀を競争させてギャンブル、ギャンブル

競馬場ならぬ、競亀場というところでは、ギャンブルをしてお金を稼ぐなど、楽しい趣向もたっぷりつまっている。

8人のキャラクタのなかから1人を選んで、さあ、いよいよゲームスタートだ

ゲーム中には、人からたのまれてこんな海賊なんかとも戦ったりする

ゴールはすぐ目の前。というところで敵キャラ、ゾンビが出現。悲ぴー！

お話だけでもいいですか？

〈福神漬のゆくえ〉『ロードス島戦記　灰色の魔女』がついに発売になる。さて、このソフトの番外編ともなる『福神漬』のMSX版の発売予定だが、いまのところはないとのこと。ただし、『ロードス島戦記　灰色の魔女』の売れ行きしだいで発売されるかも。内容は『ロードス島〜』の戦闘シーンだけが遊べるものなど、おまけソフト的なもの。はたして発売されるのか？

ついにMSX2版に移植された！
三国志Ⅱ

■光栄
■☎044-61-6861
■4月中旬発売予定

媒体	2DD ♪
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
価格	14,800円
ジャンル	シミュレーション

媒体	MEGA ROM ♪
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
価格	14,800円
ジャンル	シミュレーション

※CD付きはどちらの媒体も17,200円です。

歴史シミュレーションならまかせとけと、光栄が本格派戦略シミュレーション『三国志Ⅱ』をMSX2に移植した。『三国志』が発売されたのが2年前。つい最近、PC-88シリーズなどで『三国志Ⅱ』が発売になり、MSXに移植を待ち望んでいた人も多いはず。そういうキミにはうれしいニュースだ。

キミは三国時代の魏・呉・蜀の三国の君主の1人になって外交・計略を駆使してプレイするのだ。そして、国内に散らばる優秀な武将を集め、中国全土を統一するのだ。

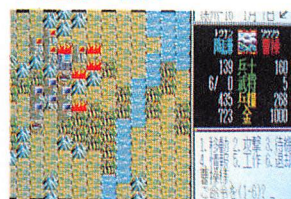
外交では、他国の信用を得ると援軍・共同作戦などの攻め方もできるし、戦闘方法も一騎打ち・伏兵戦などさらに実戦にちかくなった。用意された6編のマルチシナリオのなかに出てくる登場人物は350余名、最大12人まで同時プレイが可能だ。

媒体はROM、ディスクの両方で、ともにおなじみのCD付きバージョンも発売される。

自分のプレイする武将を選ぶ。どれも強そうだ

シナリオを選んでゲームスタート。シナリオは全部で6種類だ

戦闘モード。どうやって攻めたらいいかよく考えよう

強くなると他から外交で協定を結ぼうといろいろな密書がとどく

正々堂々と一騎打ちだ。なんだか気持ちがいいなあ

メーカーさんのコメントを掲載するこのコーナー。いいたいことのあるメーカーはどんどん名のりでてください！

リバーヒルソフト

出るぞ、出るぞ、出るぞ〜！期待の大作RPG『BURAI』。キミの8,800円は3月23日に『BURAI』に変わる運命にあるのだ。覚悟しておけよ〜。それと、いまリバーヒル情報局を聞くと、なにかいいことがあるかもしれないぞ！　来月から情報局などでマル秘情報をおとどけしますのでぜったい聞いてね。

工画堂スタジオ

長い間お待たせしていた『ナビチューン』が発売になる。これでいくらか肩の荷がおりた感じがする。当社が自信を持っておとどけするこの作品は、某MSX・FAN編集部新作担当からも、「最近これだっ！というソフトの少ないMSX界で久々の秀作、とにかくイチ押しだ」といわれたような気がする。気のせいだろうか？

ハミングバードソフト

3月16日はホワイト・デーではありませんが、「ボクといっしょに平和への旅路を歩いてくれないか」とささやきながらMSX2版『ロードス島戦記』をチョコレートのお返しにするのが成功の秘訣だと思う今日このごろのわたし。
お待ちかねMSX2版『ロードス島戦記』は3月16日発売だよ。
★新婚ホヤホヤの河内でした★

追跡 COMING SOON　妖魔降臨

以前12月に発売される予定だった『妖魔降臨』が、バージョンアップのため延期になり、やっとこの3月中に発売になるといので、さっそく日本デクスタの担当者、萩原さんに連絡をとった。

萩原さんいわく、以前のサンプルを各編集部などに配って、動きなどが少しぎこちないなどの指摘をうけたので、その直しも含めてバージョンアップしたとのこと。そのサンプルを、無理をいって借りてきた。

魔族にお姫様がさらわれてしまうという設定や、3人のキャラクタから1人をえらんでプレイするという設定に変更はない。動きがよくなったり、敵キャラが増えたりと、より楽しくなるよう手直しされている。なにより大きく変わったのは声が出るようになったこと。1ステージの中ボスを倒すと「これで負かしたと思うなよ」なんてしゃべる。そのあとの大ボスたちも、やや聞き取りづらい「魔族の声」を発するのだ。

最近ではあまり見られない、デカキャラが画面せましと動きまわるオーソドックスなタイプのゲームだが、戦闘の迫力もなかなかで爽快なアクションゲームに仕上がっている。

MSX2／2+、7,800円、ディスク版で3月20日発売予定。

画面は以前紹介したときとほぼ変わらず

シリアスなグラフィックとデカいキャラが特徴

動きはスムーズになってプレイしやすい

お話だけでもいいですか？

〈ロボクラッシュのあと……〉システムソフトは『ロボクラッシュ』のほかにもゲームの開発をすすめていたらしい。夏か秋ぐらいに予定されていたのだが開発が順調すぎて『ロボクラッシュ』発売のあと、そんなに間をあけないで発売されるかもしれないとのこと。どうやらRPGらしい。期待して待っていよう。

ソフトもハードも本もMSXに関する新作の予定表です。

MSX 新作発売予定表

注意!! 記号が変わりました。
無印はMSX2/2+のソフトです。➕はMSX2+専用のソフトです。
◑はMSX2か2+、⊙はMSXかMSX2かで機能が切り換わります。
●はMSX、MSX2/2+対応です。♪はMSX-MUSIC対応です。

■ソフトと本

※媒体のRはROM版、Dはディスク版です。

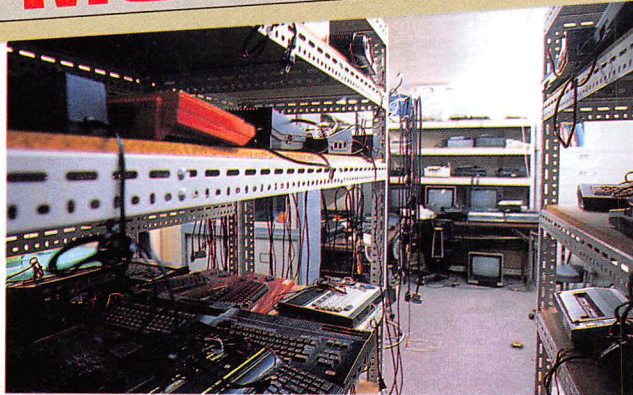
月	発売予定日	タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格
3月	8日	ディスクステーション4月号(D)/コンパイル/1,940円♪
	9日	クォース(R)/コナミ/5,800円
	9日	ディスクNG(D)/ナムコ/4,800円♪
	9日	帰ってきた探偵団X(D)/ハート電子産業/5,800円
	10日	●HALゲームコレクションVol.1(D:タケルでのみ販売)/ハル研究所/3,800円
	10日	●HALゲームコレクションVol.2(D:タケルでのみ販売)/ハル研究所/3,800円
	10日	ハパザードⅠ・Ⅱ(D)/日本テレネット(株)/2,980円
	13日	アルバトロス2(D)/(株)日本テレネット/8,800円
	16日	ロードス島戦記(D)/ハミングバードソフト/9,800円♪
	16日	ロボクラッシュ(D)/システムソフト/7,800円♪
	20日	妖魔降臨(D)/日本デクスタ/7,800円
	20日	スーパー大戦略マップコレクション2(D:タケルでのみ販売)/マイクロキャビン/3,500円
	中旬	夜の天使たち(D)/ジャスト/価格未定
	中旬	天使たちの午後 番外編Ⅲ(D)/ジャスト/8,800円
	23日	ブライ上巻(D:要漢字ROM)/リバーヒルソフト/8,800円♪
	23日	ナビチューン(D)/工画堂スタジオ/8,800円
	23日	ピーチアップ3(D)/もものきはうす/3,800円♪
	下旬	らくらくアニメ(D)/ソニー/5,800円
	下旬	ゼロ 第4のユニット4(D)/データウエスト/8,800円♪
	下旬	●ダンジョンハンター(R+プラスXターミネーターレーザー)/アスキー/価格未定
4月	6日	ディスクステーション5月号(D)/コンパイル/1,940円♪
	7日	MSX・FAN5月号(本)/徳間書店/価格未定
	10日	電脳学園Ⅰ(D)/ゼネラルプロダクツ/8,800円
	上旬	MIDIサウルス(R+D)/BIT²/19,800円
	上旬	雀ボークすずめ(D)/ポニーテールソフト/7,800円♪
	20日	ルーンマスター・Ⅱ(D)/コンパイル/3,880円♪
	中旬	三國志Ⅱ(R)/光栄/14,800円♪
	中旬	三國志Ⅱ(R:サウンドウェア付き)/光栄/17,200円♪
	中旬	三國志Ⅱ(D)/光栄/14,800円♪
	中旬	三國志Ⅱ(D:サウンドウェア付き)/光栄/17,200円♪
	中旬	麻雀狂時代Ⅱ(D:タケルでのみ販売)/マイクロネット/4,900円
	27日	SDスナッチャー(D+専用カートリッジ)/コナミ/9,800円
	下旬	SDガンダム ガチャポン戦士2(D)/バンプレスト/価格未定
	下旬	かんたん手帳リフィルくん(D+R)/アスキー/9,800円
	?	雪の国クルージュ(D)/ザイン・ソフト/8,800円
	?	ファミクルパロディック2(D)/BIT²/価格未定♪
	?	バルンバ(D)/ナムコ/価格未定♪

月	発売予定日	タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格
5月	8日	MSX・FAN6月号(本)/徳間書店/価格未定
	8日	ディスクステーション6月号(D)/コンパイル/1,940円♪
	中旬	愛をありがとう イカせ男入門(D:タケルでのみ販売)/ファミリーソフト/5,200円
	中旬	トワイライトゾーンⅣ(D)/グレイト/7,800円
	?	ラ・ヴァルー(D)/工画堂スタジオ/価格未定
	?	エストランド物語(D)/イーストキューブ/価格未定
	?	ビバラスベガス(D)/ハル研究所/価格未定
6月以降と発売日未定		石道(D)/アスキー/7,800円
		火星甲殻団(D)/アスキー/価格未定
		フリートコマンダー(D)/アスキー/価格未定
		トリロジー(D)/クリスタルソフト/価格未定
		バーミリオン(D)/グレイト/6,800円
		シュヴァルツシルトⅡ(D)/工画堂スタジオ/価格未定
		ソリッドスネーク(R)/コナミ/7,800円
		魔導物語Ⅰ-Ⅱ-Ⅲ(D)/コンパイル/8,800円♪
		ザ・カップ・オブ・ウォー(D)/ザイン・ソフト/価格未定
		麻雀悟空 天竺への道(R)/シャノアール/価格未定
		ベトナム1968(D)/スキャップトラスト/価格未定
		トンネル・アンド・トロールズ(D)/スタークラフト/9,800円
		ハイウェイバスター 電脳学園Ⅱ(D)/ゼネラルプロダクツ/8,800円
		トップをねらえ 電脳学園Ⅲ(D)/ゼネラルプロダクツ/8,800円
		サイレントメビウス(仮称)(D)/ゼネラルプロダクツ/価格未定
		シェナンドラゴン(D)/テクノポリスソフト/6,800円
		ディスクNG2(D)/ナムコ/4,800円♪
		ドラゴンスピリット(媒体未定)/ナムコ/価格未定♪
		●ワンダーボーイⅡ(R)/日本デクスタ/7,800円
		ジャックニクラウスチャンピオンシップゴルフ(D)/ビクター音楽産業/8,800円
		ジェイルベイツ(D)/BIT²/価格未定
		シンセサウルスVer.3.0(D)/BIT²/価格未定
		ワークスグラフサウルス(D)/BIT²/16,800円
		無敵刑事大打撃 史上最大の犯罪(D)/ファミリーソフト/7,800円
		晴れのちおおさわぎ!(D)/フェアリーテール/価格未定
		うろつき童子(D:タケルでのみ販売)/フェアリーテール/価格未定
		殺しのドレスⅡ(D)/フェアリーテール/価格未定
		リップスティックADVⅡ(D)/フェアリーテール/価格未定
		キャンキャンバニー(D)/フェアリーテール/価格未定
		ヒーロー・オブ・ランス(R)/ポニーキャニオン/価格未定
		ポッキー2(D)/ポニーテールソフト/価格未定♪
		プロの碁パート3(D)/マイティマイコンシステム/9,800円
		対局三連星(D)/マイティマイコンシステム/価格未定
		ディスクパック2(D)/パナソフトセンター/価格未定♪
		エメラルドドラゴン(D)/グローディア/価格未定

この情報は2月23日現在のものです。

FAN CLIP

MSXのおかあさん・アスキーの奥深くで、400万台の歴史を見た

MSX推進部

ここがMSX実験室。ソフトハウスなどが各機種での動作チェックに利用している

MSXのこれからの方向を探るMSX推進部。あちこちにMSX本体やMSX用ソフトがひしめく

加藤推進部次長と実験室窓口でもある武井さん。加藤さんはMSX界3大おもしろ男の1人

その「部屋」は東京・南青山の、エレベータのない小さなビルの4階にあった。なかにはいきなりアセンブリ言語でしゃべりだしそうな青年が1人いるだけでほかに人影もなく、おびただしい数のMSXが図書館の書庫のような棚にならべられていた。見たこともないMSXがたくさんある。案内してくれたMSX推進部リーダーの中島さんは「ここにはこれまで出たMSXがほとんどあるはずですよ」とこともなげにいった。

担当者は棚のいちばん上に妙な箱を見つけた。これはなんですかときいたら「海外箱は意外か」と回文できりかえされた。あけてみると、箱のなかには左から読む英語と右から読むアラビア語をおなじページで対称的に配置したマニュアルと、アラビア諸国向けのヤマハ製MSXが入っていたのだ。

「ブラジル、アルゼンチン、イギリス、ソ連圏、中東、香港、韓国……、MSXのない国は中国くらいですね」(MSX推進部・松田辰夫部長)

とつぜん場面は変わってここは推進部のあるりっぱなビルの応接室。MSX推進部は、メーカーに情報提供したり、基本的な部分の開発を進めたりするところで、どうやらMSXの方向性を模索する中枢はここらしい。

「現在、世界で29社がMSXをライセンス生産しています」(松田さん)。MSX400万台の内訳は日本国内200万台で、残りの200万台が海外なのだ。ヨーロッパ53万台、アジア・オセアニア78万台、中東36万台、北・南米35万台。日本ではアミューズメントが中心だが、海外ではワープロやCAIなどで使われることが多いのだそうだ。

「ホウキから掃除機、洗濯板から洗濯機、と世の中は置き換えで変わってきました。MSXは数万円でいろんなことを置き換えていける機械です。だんだんと家庭内での用途が広がっていくでしょう」(松田さん)

MSXの次のステップは……それは秘密、秘密、秘密、秘密のアッコちゃん、だそうだ。

取材中発掘したアラビア向けMSX。リターンキー近くのマークはイスラム教関係か

EDITORIAL WEATHER

ヨーロッパからの風が、最近やたらに編集部に吹いてくる。AVフォーラム塾長がヨーロッパ演奏旅行中のビデオを見せてくれたり、先月ファンダムパーラーで紹介したように西ドイツからとつぜん手紙が来たり、と思っていたら、オランダからファンダムライブラリーの購入申しこみが来て、へえ、と思っていたら、スペインからMファンの年間購読方法の問い合わせまで来た。どれも、海外に住む日本人からではなくて、英語のへたくそな生粋のヨーロッパ人だったので、ちょっと驚く。このスペインの人が変な人で、とりあえずMファンの最新号とディスクステーション(/)の4号がほしいといきなり日本円で2500円を同封してあった。ここはコンパイルじゃないし、第一、送料ぶんたりないぞといってやりたいが、敵はスペインにいるし。

次号5月号は 発売日が1日早いのでしめ切りも1日早いぞ。ちぐじょー **4月7日発売!**

■PUBLISHER＝山下辰巳〈編集〉徳間書店インターメディア株式会社■EDITOR＝山森尚■EDITOR IN CHIEF＝北根紀子■SENIOR CONTRIBUTING EDITOR＝山科敦之■SENIOR EDITOR＝渋谷隆■EDITORIAL STAFF＝加藤久人＋上村治彦＋福成雅英■ASSISTANT EDITORS＝奥村英明＋川尻淳史＋佐伯憲司＋神保郁雄＋引田伸一＋藤本勝己＋本多幸子＋諸橋康一＋山本晃央■STAFF PHOTOGRAPHER＝浜野忠夫■CONTRIBUTORS＝高田陽＋田崇由紀＋諏訪由里子＋横川理彦＋星野博和＋古山俊一〈制作〉■ART DIRECTOR & COVER DESIGNER＝井沢俊二■EDITORIAL DESIGNERS＝井沢俊二＋高田亜季＋デザイラ〈渡部孝雄＋釜田泰行＋柳井孝之〉＋TERRACE OFFICE＋清水保邦＋井上美香■ILLUSTRATORS＝しまづ★どんき＋中野カンフー／＋野見山つつじ＋南辰真＋尾台誠＋成田保宏■COVER ARTISTS＝佐藤任紀■COVER PHOTOGRAPHERS＝矢藤修三＋大嶋一成■FINISH DESIGNERS＝あくせす〈村山成幸〉＋㈱ワードポップ〈筒井雅浩・石井浩道・崎山裕子・野ヶ峯千尋・矢沢妙子・平間順子・井橋紀代子・無木紀久枝・姫野典子・佐取恵・富岡欣子〉■PRINTER＝大日本印刷株式会社

AD INDEX

「東芝EMIインフォメーション」
東芝EMIインヴィクタス・レーベルより発売中!

テレネット・セレクション CD■TOCT-5617 税込定価¥2,530
MT■TOTT-5617 税込定価¥2,250
アルバトロス2/マスターズ・ヒストリーのテーマ「マイシュガーベイビー」
歌)麻生優子 CD■TODT-2458 税込定価¥ 930

アルバトロス2/マスターズ・ヒストリー
MASTERS' HISTORY

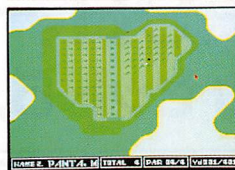
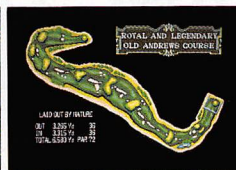
特典! オリジナル マウスパッド付き

操作性を高め、実戦ゴルフの楽しさを満載したリアルタイム・ゴルフ。

アナログ対応のグラフィックス、全操作マウス対応。
弾道・飛距離を表すウインドウ画面などの新機能満載。
操作性をメインにバージョン・アップした「アルバトロス2」は、
誰でも気軽に臨場感あふれるプレイが体験できるゴルフ・ゲーム。
リアルにシミュレートされた風を読み、
変化に富んだホールを技とパワーで攻略する。
それがリアルタイム・ゴルフ「アルバトロス2」の醍醐味だ!

クラブ、打つ方向、打点を選択し、今まさにショットに入る。

リアルな弾道を表現する、なめらかなスクロール。

ロイアル&レジェンダリィのクラブハウス。

芝目の方向と強さが表示されているグリーン。

コース全体図。それぞれ個性的な全3コースを用意。

ビジュアルマッチでは、こんな絵も見れるぞ。

5つのモードで自由にエンジョイ

【ストロークプレイ】
1~3人で、合計スコアを競うストロークプレイ。

【トーナメントプレイ】
出場者は12人。4日間にわたる長期戦。

【マッチプレイ】
君の友達と1ホールアップ形式で対戦。

【ビジュアルマッチ】
ゲームに登録されているキャラクターとマッチプレイ。

【トレーニングモード】
ホールの特徴をキャディからアドバイスしてもらうこともできる。

ボールの接地面の状態も細かくシミュレート。

ユーザー・ホットライン
03-268-1268
045-784-2800
※質問等には、下記の専用電話でお答えします。
ユーザーサポート・ダイヤル
03-268-1157(毎週 月、木、土・15~16時)

ご注意 お求めの際、パッケージ裏面記載の注意書きをよくご覧になって、お手持ちの機種での動作をご確認の上、お買い上げ下さい。

※お求めは近くのパソコン・ショップで。通信販売ご希望の場合は使用機種名を明記の上、直接当社にお申し込み下さい(送料無料)。
※当社は、当社が著作権を有する本ソフトウェアの複製行為、及び賃貸(レンタル)行為について、これを一切許可しておりません。もし違反した場合は懲役または罰金が課せられます。

株式会社日本テレネット
〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル TEL.03-268-1159

世にも楽しいシューティングパズル

TM

©1990 KONAMI

打つ、消す、夢中(クセ)になる。

みんなが楽しくなって、ドキドキして、夢中になる。そんなゲームがつくりたくって、とうとう出てきた。その名も「クォース」。シューティングの楽しさとパズルの奥深さがドッキング。だからカンタンに遊べて、それでいてあきない。だれかれかまわず巻きこんで、それ行け熱中楽園へ。全国イッキに新発売。

MSX2版 3月9日、一番乗りで発売。

ROMカセット 5,800円(税別)

MSX 400 夢をのせて400万台。

X68000版 4月3日発売予定 ■ PC-9801版 近日発売予定 ■ ゲームボーイ版 3月16日発売 ■ ファミコン版 4月13日発売

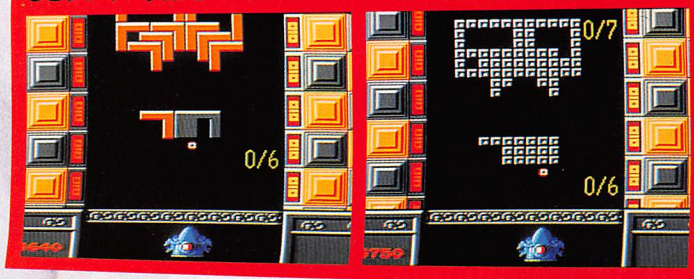
落ちて来るブロックを四角にして消してゆきます。一度にたくさん消すと効率的で得点も大幅アップ。下のラインまで来るとゲームオーバーです。

コナミ株式会社

本社／〒101 東京都千代田区神田神保町3丁目25　大阪支店／〒561 大阪府豊中市庄内栄町4丁目23番18号　札幌営業所／〒060 札幌市中央区北1条西5丁目2番9号　福岡営業所／〒810 福岡市中央区天神2丁目8番30号

週刊テレホンサービス実施都市　【北海道地区】札幌011(241)4900　【東北地区】青森0177(22)5731　秋田0188(24)7000　【関東地区】東京03(262)9110　【北陸地区】新潟025(229)1141　【関西地区】大阪06(334)0399　【九州地区】福岡092(715)8200　大牟田0944(55)4444　鹿児島0994(72)0606

ダイヤルは正確に!

夢中なときが、いちばん楽しい。
「クォース」のここが、すごいんだ。
得点かせごうと四角を連射していると、よぶんに打っちゃってどんどんブロックが大きくなって、自めつする。そんなとき、アイテムブロックが出てくるとラッキー。敵を一時ストップさせたり、全めつさせたりできるんだ。
0/6
0/7
0/6

MSX・FAN
1990 APRIL
4月号
平成2年4月10日発行
第4巻第4号（通巻37号）
第三種郵便物認可
発行人 山下辰巳
編集人 山森 尚
発行 株式会社徳間書店 〒105-55東京都港区新橋4-10-1 ☎03（433）6231代
編集 徳間書店インターメディア株式会社 〒105 東京都港区新橋4-10-7 ☎03（431）1627代
特別定価480円（本体466円）
©徳間書店 1990 印刷・大日本印刷 Printed in Japan
雑誌 12089—4